GRY VIDEO I KONSOLE

STYCZEŃ 2011 / 01/2011

新プラス

NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 8% vat)

PS3 | XBOX 360 | PSP | Wii | DS |

BULLETSTORM
Adrian Chmielarz na ostro

L.A. NOIRE
Początek nowej generacji

www.neogo.pl
NR 142 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

IMPERIUM KONTRATAKUJE

KILLZONE®3

W NUMERZE BIOSHOCK INFINITE DEAD SPACE 2 HOMEFRONT UNCHARTED 3 TOMB RAIDER
LITTLEBIGPLANET 2 TEST DRIVE UNLIMITED 2 TRON: EVOLUTION EPIC MICKEY i inne

3,323,847

GIER, A KOLEJNE POWSTAJĄ*

LittleBIG Planet™2

CAŁY ŚWIAT TWORZY GRY WŁAŚNIE DLA CIEBIE.

Rio Carnival Dance-Off
stworzone przez Wexfordian

Rogue Panda Rescue
stworzone przez Jackofcourse

Venice is Sinking!
stworzone przez GruntosUK

Z OSTATNIEJ CHWILI

LBP2 POZWALA LUDZIOM Z CAŁEGO ŚWIATA BAWIĆ SIĘ, TWORZYĆ I DZIELIĆ WSZYSTKIM, NA CO POZWOLI IM WYOBRAŹNIA. OD WYŚCIGÓWEK DO GIER LOGICZNYCH, OD PLATFORMÓWEK DO STRZELANIN – MOŻLIWOŚCI JEST WIĘCEJ NIŻ KIEDYKOLWIEK WCZEŚNIEJ. **GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM**

PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

7
www.pegi.info

„B" i „PlayStation" to zastrzeżone znaki towarowe Sony Computer Entertainment Europe. Produkcja Media Molekule. „LittleBigPlanet", „LittleBigPlanet logo", „Sackboy", „Sackgirl" to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Sony Computer Entertainment Europe. Wszystkie prawa zastrzeżone.

*Liczba przedstawiona na podstawie poziomów utworzonych i udostępnionych w sieci do dnia dzisiejszego. Poziomy można pobrać z PlayStation®Network. Usługa PlayStation®Network podlega warunkom korzystania i nie jest dostępna we wszystkich krajach i językach. Zajrzyj na www.scee.eu w celu zapoznania się ze szczegółami. Dostęp do szerokopasmowego internetu wymagany. Użytkownicy sami pokrywają koszty szerokopasmowego dostępu do internetu. Część treści w usłudze dostępna jest za dodatkową opłatą. Użytkownicy muszą mieć skończone 7 lat, a użytkownicy nie mający ukończonych 18 lat muszą mieć zgodę rodziców.

MENU // STYCZEŃ 2011

SPECJAŁ

026> BULLETSTORM
Adrian Chmielarz na torturach wyśpiewał wszystko o nowej grze People Can Fly.

032> HOMEFRONT
Nowe IP to dziś rzadkość – Kaos Studios i THQ spróbują powalczyć w zatłoczonej wadze ciężkiej fps'ów.

036> DEAD SPACE 2
Jeszcze horror, czy już kosmiczna strzelanina? Gramy w tryb fabularny i odpowiadamy na to pytanie.

044> KWESTIA CENY
Ceny gier stale ewoluują, ale jakie są kryteria wyceniania nowych tytułów? Max przygląda się zjawisku.

046> KILLZONE 3
Kooperacja, obsługa PlayStation Move i niespotykane dotąd efekty w 3D – wszystko to i więcej w naszym raporcie.

052> L.A. NOIRE
Czyli dzień z życia gliniarza w "noire'owym" Los Angeles.

NEWSFLASH

006> ŻEGNAMY 2010, WKRACZAMY W 2011
Rozmawiamy o tym, co minęło i tym, co nas czeka.

010> TOMB RAIDER
Zasłużona seria zalicza reboot.

016> HORYZONT
Nadciąga więcej gier, niż jesteście w stanie ograć!

018> UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
Pierwsze wieści o nowych przygodach Drake'a w otoczeniu przepięknych screenów!

022> TEST DRIVE UNLIMITED 2
Gramy i sprawdzamy jak to jest być milionerem na Ibizie.

024> MARVEL VS. CAPCOM 3
Dwa światy stają naprzeciw siebie w wielkim pojedynku.

STAŁE

012> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

028> ŚWIAT WEDŁUG NERDA
Premierowy felieton Quentina.

058> RECENZJE
Felieton Miela otwierający recenzje.

086> RETROPLUS
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol. Jon Hare!

095> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

059> WŁADCA PIERŚCIENI: WYPRAWA ARAGORNA
060> LITTLEBIGPLANET 2
062> CREATE
063> GOLDEN SUN: DARK DAWN
064> TRON: EVOLUTION
066> PHANTASY STAR PORTABLE 2
067> SINGSTAR GUITAR
067> QUAKE ARENA ARCADE
067> BOMBERMAN LIVE: BATTLEFEST
068> SPORTS ISLAND FREEDOM
068> GET FIT WITH MEL B
069> BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT
070> DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA
071> ENSLAVED: PIGSY'S PERFECT 10
071> FABLE III: UNDERSTONE QUEST PACK
071> HALO REACH: NOBLE MAP PACK
071> CRAZY TAXI
072> EPIC MICKEY
074> SPLIT/SECOND: VELOCITY /PSP
074> GENSAN
074> MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE
075> BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM
076> WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011
077> EAT THEM!
077> ECHOCHROME 2
078> NAIL'D
080> ZUMBA FITNESS
080> GAME PARTY IN MOTION
081> DEAD NATION
082> PRINCE OF PERSIA TRILOGY
083> ROCK BAND 3
084> INFINITY BLADE
084> RAGE
085> WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD

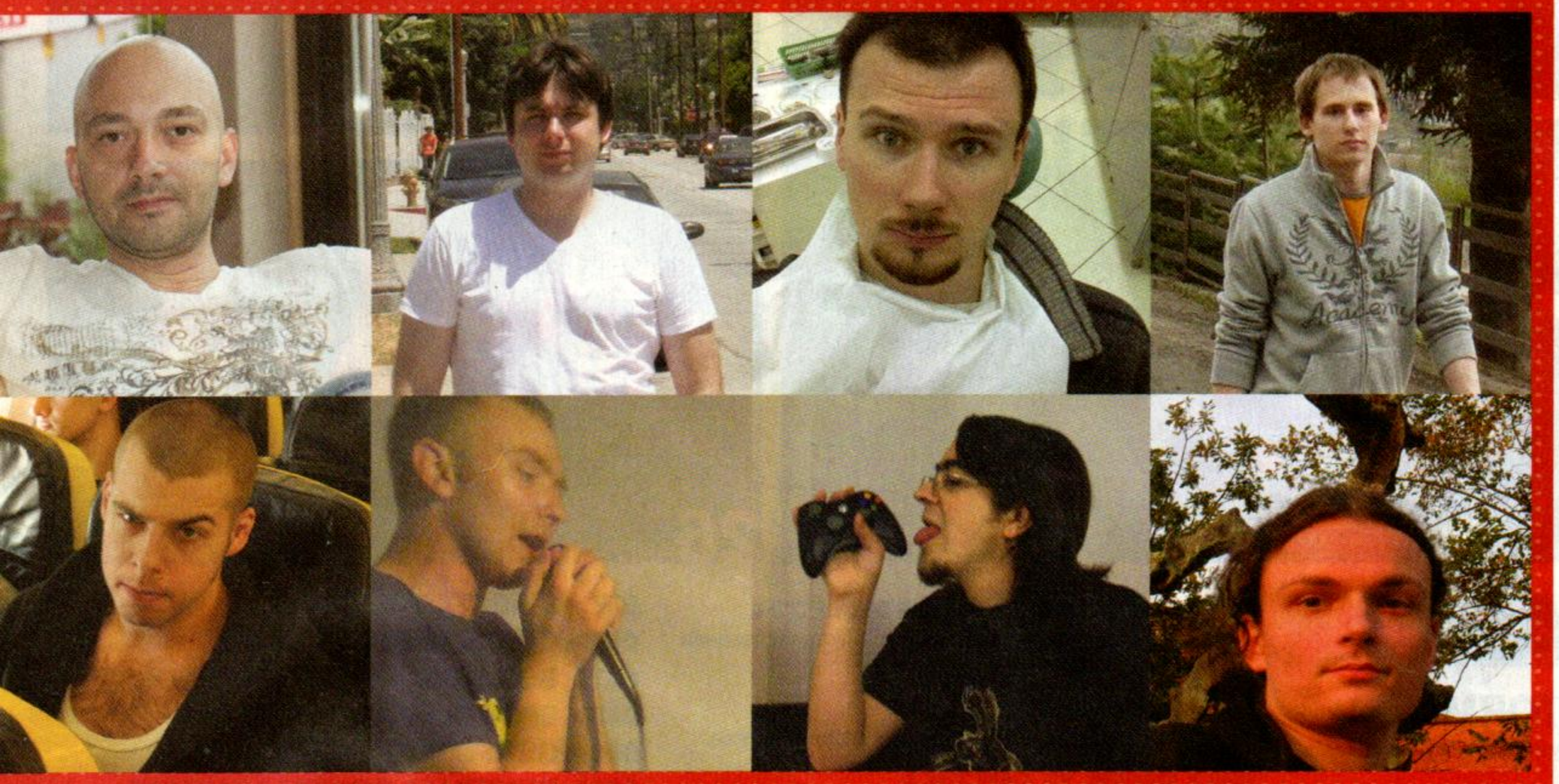
GL & HF w nowym roku!

Przed nami najlepsze dwanaście miesięcy dla gier video?

Mijający rok był bez wątpienia znakomity dla fanów gier video, choć jak to ostatnio coraz częściej obserwujemy sporo tytułów spadło z jesienno-zimowych planów wydawców, by zmaterializować się właśnie teraz. Wkraczamy zatem w 2011 pełni nadziei i podbudowani, a nawet nieco onieśmieleni liczbą hitów, jakie ukażą się choćby w pierwszych kilku miesiącach. Styczeń, luty i marzec szykują prawdziwą ucztę dla miłośników ostrego strzelania choćby za sprawą Killzone 3, Homefront, Bulletstorm, o których szerzej piszemy w numerze. Będzie też przecież Crysis 2 – nieco spóźniony, ale wciąż oczekiwany pretendent do miana najładniejszej gry konsolowej. Będzie wspaniale wyglądające Dead Space 2, za chwilę posiadacze PS3 będą cieszyć się LittleBigPlanet 2, które zdaniem Gonza przebija jedynkę pod każdym względem i zasługuje na perfekcyjną oceną. Fanom wyścigów z pewnością ciśnienie podniosą Shift 2 i Test Drive Unlimited 2, które sprawdzaliśmy w akcji rozbijając się po słonecznej Ibizie najdroższymi furami świata. A przecież w tym roku ukażą się jeszcze Uncharted 3, Gears of War 3, Forza Motorsport 4, Resistance 3, The Last Guardian, inFamous 2, Dragon Age 2, Mass Effect 3, L.A. Noire... można wymieniać i wymieniać, nie zapominając przy tym o rychłej premierze nowego handhelda Nintendo, a także nieco późniejszej (ale wierzę, że będzie to jednak w tym roku) następcy PlayStation Portable. Po miażdżącym sukcesie NDSa i Wii nikt o zdrowych zmysłach nie wyśmiewa się z pomysłów Nintendo, a jestem pewny, że i Sony szykuje coś, co rozpali fanów gadżetów do czerwoności.

Jeśli mowa o gadżetach, po raz pierwszy zrecenzowaliśmy dwie gry na iGadżety, których nie sposób już dłużej ignorować jako platform do grania. Rage i Infinity Blade na iPhone czy iPadzie może nie dostarczają takich samych wrażeń, jak choćby God of War: Duch Sparty na PSP, czy nowy Golden Sun na NDS, ale rekompensują to świetnym wyglądem, a już z pewnością ceną. Pracujący nad grami na platformy Apple'a developerzy poczynają sobie coraz śmielej – będziemy w kolejnych numerach przyglądać się temu, co dzieje się na Appstore. Z innych nowości – witamy na pokładzie jako stałego felietonistę Quentina, którego mogliście wcześniej poznać ze sporadycznie pojawiających się w enplusie materiałów. Max poszalał nieco w Retroplusie, a i samo NEO+ przejdzie kilka zmian w najbliższych miesiącach.

Zapraszam do lektury pierwszego, napakowanego gorącymi tematami numeru w nowym roku. Będzie się działo. //Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
cyberchristmas

Jak to mawia moja mama „święta, święta i po świętach". I dobrze. Oczywiście jak każdy lubię święta – mamy społeczne przyzwolenie dla obżarstwa, nieróbstwa, łażenia przez pół dnia w szlafroku i hardcore'owego grania po nocach, ale przedświąteczny amok, w jaki wpada większa część cywilizowanego świata na dwa tygodnie przed „Christmas" jest dla mnie zwyczajnie nie do wytrzymania. Chaos informacyjny, paraliż komunikacyjny, brakuje jeszcze tylko ulicznych walk. Dlatego dobrze, że już po. PS: Zimo, precz.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
another best year

Biorąc przykład z Faxa, postanowiłem napisać coś o N+ od kuchni. „Kto Jest Kim (rozwiązanie zagadki)", w skrócie KJK miało być w założeniu miejscem, gdzie autorzy N+ wypowiadaliby się dwoma zdaniami na zadany temat. Albo pisali cokolwiek, byle użyć konkretnego słowa – np. „ksero". Blizz zaprotestował, napisał KJK po swojemu i tak już zostało. Piszę o tym, bo ze zdziwieniem spostrzegłem, że teraz to ja mam milion opowieści o N+. Ósmy rok pracy rozpoczęty. Kiedy to zleciało?

GRZEGORZ BROL // Fax
na wynos i w dostawie

Dla odmiany – żeby nie było tylko o grach – podzielę się z Wami naszymi kulinarnymi wyborami. Nie wiem jak reszta zespołu, ale w Warszawie chodzimy na szybki lancz głównie na stację. Codziennie przy kasie musimy powtarzać: „nie, paliwo nie". Wybieramy zapiekanki, hot-dogi, kanapki, ciastka, batoniki, czekolady i – osobiście pozostaje przy herbacie – napoje energetyczne. Czasami zamawiamy kurczaki i pizze w dostawie. Nieopodal jest też „Chińczyk" i „Turek". Stereotypowe jedzenie gracza? A dentysta na to...

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
need moar painkillahz

Końcówka na sam koniec roku była ciężka. Każdy chciał zdążyć ze wszystkim przed Wigilią, by mieć już wolne do Sylwestra, a mnie na domiar złego złapało kombo w postaci zawalonych zatok i bolącego zęba. Korekta na pewno rzucała pod moim adresem same miłe określenia, kiedy musiała poprawiać teksty popełnione w stanie niewskazującym na trzeźwe myślenie. Cóż, lepiej teraz niż na Sylwestra. Tym optymistycznym akcentem kończę i zapraszam do lektury styczniowego numeru.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
w nowy rok zombiaczym krokiem

Piszę te słowa dwa dni przed Wigilią. Za oknem syfsko jak malowane, a ja przygarbiony siedzę ze ślipiami przyklejonymi do monitora i kończę dwunastogodzinny maraton klepania w klawisze. Ostatnio trafiają mi się dość regularnie, ale nie narzekam, żeby było jasne. Dodajmy do tego częstsze niż zwykle kursy między dwoma miastami (i nie Wólką Dolną i Wólką Górną) i powinno być jasne, czemu od miesiąca nie spędziłem sekundy z grą, której akurat nie recenzowałem. Ach, la dolce vita. Szczęśliwego nowego roku.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
Piotr Iljicz Mistrzowski

Jak przystało na końcówkę roku, było szalenie intensywnie. Dawno pogodziłem się z myślą, że nie wiem, jaki jest dzień tygodnia, ale żeby pomylić miesiące? LittleBigPlanet 2 can do that. Szczególnie, jeśli najlepiej by było, gdybym jednocześnie grał i pisał recenzję. Jeszcze nie wiem, czy się udało, ale z góry zapraszam do lektury. Ta gra jest WIELKA. Zresztą, w Enplusie nie przestajemy biec w maratonie hitów, a na horyzoncie nawet nie majaczy okres posuchy.

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
Great Scott!

Czasami pisząc te kilkaset znaków czuję się, jakby przed chatą zaparkował mi Delorean, a z jego wnętrza wyskoczył Doc Brown i po chwili rzucał z przesadną zgrywą i wytrzeszczonym okiem, że muszę wsiadać i wyskoczyć o miesiąc do przodu, aby skrobnąć czterysta znaków dla Neo. No bo w sumie do świąt zostało jeszcze kilka dni, a ja mam pisać że hu-hu, Nowy Rok, że święta, święta i po świętach itd. Ok, Doc, take me away! Witajcie w 2011, oby był lepszy od poprzedniego!

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
merry HC Xmas

Aaaach, Święta. Normalni ludzie cieszą się, że wreszcie przed nimi obżarstwo z rodziną. Ja cieszyłem się, że mógłem wyalienować się, strzelając w głowy innym wyalienowanym w BF:BC2 Vietnam. Normalni ludzie stoją w kolejce po karpia. Ja wydaję kasę na gry i DLC. Normalni ludzie czekają na pierwszą gwiazdkę, a ja na dźwięk towarzyszący wpadającym achievementom. Normalni ludzie słuchają kolęd. Do mojego ucha dobiegają z headseta „nooby" i „fucki". Aaaach, Święta. Szczęśliwego!

Special Guest Stars: Quentin

Numer 142 // **styczeń** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //**fax@neo-plus.pl**

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Marcin Sikora, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: IDG
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

0 – słownie zero – kwota, o którą (nie)wzrosną ceny gier w Wielkiej Brytanii po podwyżce podatku VAT (aż 2,5 procenta). Na razie. Sklepy obiecały utrzymać ceny na obecnym poziomie, ale to może się zmienić, gdy wydawcy zdecydują, czy podnoszą ceny. Jak będzie u nas?

1 – słownie jeden – milion. Magiczna liczba sprzedanych egzemplarzy gry, oddzielająca szefów od mięczaków. Przekroczył ją polski erpeg Two Worlds 2, co jest megawynikiem, tym bardziej, że gra ukaże się w USA dopiero 25 stycznia. Spróbujcie wyjaśnić sukces tej kontynuacji jakby nie patrzeć crapa, panowie analitycy.

26 – tysięcy Kinectów zniknęło z półek sklepowych w Japonii w ciągu pierwszych czterdziestu ośmiu godzin sprzedaży. Całkiem przyzwoity wynik, biorąc pod uwagę fakt, że Japończycy mieszkają w ciasnych klitkach i jak muszą stanąć dwa metry od telewizora, to wychodzą na balkon.

30 – procent (a nawet mniej) posiadaczy Gears of War 2 pobrało mapki korzystając z kodu dodawanego do każdego egzemplarza gry. To by było mniej więcej tyle w kwestii dawania ludziom czegoś za darmo, w dniu premiery, ale nie na płycie. Hej, Wy tam, myślicie, że leniwym graczom chce się wstukiwać jakieś kody?

40 – procent internautów gra w casualowe, sieciowe gry. Ktoś policzył, że daje to liczbę 510 milionów graczy niedzielnych. A my nabijaliśmy się z J. Allarda z Xboxa, gdy mówił o miliardzie graczy. Niedługo tylu nas będzie..

400 – milionów dolarów odszkodowania żąda Activision od Electronic Arts za rzekome podjudzanie byłych już szefów Infinity Ward do zmiany barw klubowych. To się nazywa Modern Warfare.

NAJLEPSZE GRY
EKSPRESOWA WYSYŁKA

email: ultima@ultima.pl
tel: (22) 485-52-11

ULTIMA.pl
Świat Elektronicznej Rozrywki
www.ultima.pl

ZOBACZ NAJNOWSZE WYPRZEDAŻE NOWOROCZNE!

szczegóły na: ultima.pl

ASSASSIN'S CREED MARKET

figurka Ezio
109,90 zł

ultima.pl/assassin_creed_market

199,90 zł

109,90 zł

GRA AUTORSTWA POLSKIEJ EKIPY PEOPLE CAN FLY

premiera: 25.02.2011 · polska wersja językowa!

~~229,90 zł~~ 199,90 zł

Dostęp do bety Gears of War 3!

NEWSFLASH

FAKTY · OPINIE · KOMENTARZE

ŻEGNAMY 2010, WITAMY 2011

Obrady okrągłego stołu NEO Plus

ZA NAMI JEDNE Z NAJLEPSZYCH 12 MIESIĘCY W HISTORII GIER VIDEO. ZAPOWIADA SIĘ, ŻE W ROKU 2011 BĘDZIE JESZCZE GORĘCEJ

Zasiedliśmy do okrągłego stołu, by wymienić się uwagami i spostrzeżeniami na temat tego, co nam się podobało, co nie i na co czekamy w kolejnych miesiącach. A o tym, że będzie się działo nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Zapraszamy do dyskusji.

RUNDA PIERWSZA

FAX: Branża ewoluuje, co widać choćby po recenzji kolekcji Prince of Persia. Dobrze odświeżyć klasyki, by zobaczyć jak wspaniale i lekko się dzisiaj gra. Niestety pod względem treści wszystko coraz bardziej się rozmywa. Ile gier w 2010 roku miało dobry scenariusz? Heavy Rain, Deadly Premonition i – trochę naciągany – Alan Wake. Mass Effect 2 miał dobre momenty, ale to popłuczyny po pierwszej części. Halo: Reach – strzelanina, po której oczekiwało się tak naprawdę konkretnego grzania z Battle Rifle – miała lepszą fabułę niż przygodówki akcji i erpegi. Co się stało z historiami, które wciągały tak, że aż zapominaliśmy o otaczającym nas świecie?

GULASH: Nie oczekuj super-ambitnych scenariuszy po grach z multimilionowym budżetem. Kłania się prosta analogia do Hollywood, kiedy ostatnio widziałeś film z budżetem 100 milionów poruszający ważne treści? A Alan niestety nie okazał się sukcesem finansowym. Na szczęście ktoś cały czas próbuje – wspomniane Deadly Premonition, tak na marginesie japońska gra, którą Mielu w drugiej opinii porównał do arthouse cinema, czy miejscami naprawdę intrygujący w poruszanych tematach Medal of Honor. Mnie się takie zróżnicowanie podoba i bez problemu znajdę grę nieurągającą mojej inteligencji pośród inwazji głupoty.

KAXI: Właśnie, ukazało się więcej inteligentnych gier niż kiedykolwiek wcześniej. Heavy Rain, Silent Hill: Shattered Memories oraz Alan Wake (choć trochę przekombinowany) jako pierwsze przychodzą mi na myśl. Jeszcze wspomniałbym o Epic Mickey. Może nie jest fabularnie skomplikowana, ale bardzo ambitna emocjonalnie. Nie, sam nie wiem dokładnie, co to znaczy.

MAX: Możemy przestać udawać, że Heavy Rain miało fantastyczny scenariusz? Przez miesiąc czy dwa było zabawnie, ale to już prawie rok... Smutna prawda jest taka, że historyjka była naciągana, pełna dziur i pretensjonalnie napisana. Gdyby to był film, skończyłby jako tani dreszczowiec rzucony prosto na DVD. Z kolei Alan Wake to amalgamat pomysłów przetrawionych już w literaturze i filmie nieskończoność pierdyliardów razy. Nie wypowiadam się o Halo z poczucia przyzwoitości, ale fakt faktem, że potrzebujemy więcej gier skupiających się na opowiadaniu ciekawej, oryginalnej historii. Właściwie jedyny tytuł, który w tym roku silił się na indywidualizm w kwestii fabuły to Enslaved. Wynik finansowy: Niezadowalający. Jakieś pytania?

GONZO: Enslaved miało w tym roku najlepiej nakreślone postacie. Mocno zarysowane, charakterne i znakomicie zagrane. Jeśli chodzi o Heavy Rain, z perspektywy czasu można stwierdzić, że zbytnia dowolność w scenariuszu nie służy rozgrywce. Dziury w historii są nieuniknione i wygląda na to, że także Bioware przy Mass Effect 3 nie będzie w stanie zadowolić wszystkich fanów. Scenariusz tej sagi przerósł wszystkich.

MIELU: Jakbym chciał przekonać mojego brata – ojca, szefa firmy, człowieka zarobionego i szanującego swój wolny czas – do zakupu Enslaved, to byłoby mi ciężko. Wiesz, story napisał kolo od Sunshine i Plaży, ale generalnie biegasz typem, którego ruchy przypominają małpę. I w ogóle ma taką ksywę. Nie da rady tego sprzedać. Co innego „ta gra, to właściwie interaktywna książka Stephena Kinga" albo „tak wyglądałby Seven, gdyby był grą". Na pewno w sprzedaży Enslaved nie pomogły krytyczne recenzje, ale z obserwacji naszego forum wiem, że ludziom gra się podoba, więc może jak to mówi Chmielarz, pójdzie „word of mouth" i z czasem dobije do miliona. Poza tym, z całym szacunkiem, ale Namco Bandai to nie Microsoft i nie Sony, które swoje „dorosłe gry" potrafią ostro promować. Szacun dla Ninja Theory, że przekonali Capcom, że to właśnie oni wiedzą, jak zmienić Devil May Cry. Choć niekoniecznie podoba mi się, co zrobili z Dantem.

FAX: Japonia zatrudnia zachodnich developerów, by ratować swoje najbardziej znane serie. 2010 rok jeszcze bardziej uwidocznił to pogłębiające się zjawisko. Japonia się kończy. Ich zacofanie technologiczne – pomijając kilku największych producentów – nie boli tak bardzo, jak brak pomysłów.

GULASH: Japonia się kończy? Bullshit. Po prostu dziś ludzie ani nie grają masowo w japońskie erpegi, ani nie łykają bez popitki ich designu i dziwactw, jak dawniej, gdy zachłystywaliśmy się tą odmiennością. Najwyraźniej się przejadło – teraz gra się w efpeesy, co widać po ich ilości. To proste; popyt – podaż. Ale Japonia pokazała choćby Demon's Souls; najbardziej core'owy i kompletnie pozbawiony bishonenów oraz innego dziadostwa erpeg roku. Był świetny Vanquish, czy mnóstwo doskonałych pozycji na DSa (Layton, Ace Attorney), na które w Polsce niestety nie ma rynku. To ma się zmienić, bo podobno Polska to najważniejszy w chwili obecnej rynek dla Nintendo.

GONZO: Tylko, że Ace Attorney i Layton były owieczkami Dolly biznesu gier – podobne do poprzednich odsłon w zbyt wielkim stopniu. Zresztą to problem także nadchodzących tytułów. Wielką niewiadomą jest nowa Zelda, która zazwyczaj elektryzowała zapowiedziami złotych gór innowacji, a teraz wydaje się przeciętnym zlepkiem pomysłów. Capcom boi się pokazać Residenta, bo wie, że jeśli nie przemodeluje całości, to fani pożrą ten tytuł w tempie nadrozwiniętego Uroborosa. C'mon, czekamy już 3 lata, wersja na 3DSa nie zaspokoi prawdziwych fanów.

MIELU: Gul, chyba „Polska", czyli ogólnie kraje rozwijające się, teoretycznie o dużym potencjale sprzedażowym, ale z jakiegoś powodu do tej pory nieistotne dla Nintendo – ich mieszkańcy za mało zarabiają, piractwo jest za duże itp. USA, Europa Zachodnia i Japonia są już przesycone konsolami 'Tendo, dlatego wąsaty hydraulik musi podbić nowe rynki. Zauważcie jednak, że to „wejście do Polski" jest bardzo ostrożne – Stadlbauer dostał na próbę jakiś budżet i efektem są reklamy w TV, ale media branżowe na tym wejściu nic nie zyskały. Jak zobaczę rozkładówkę Zeldy w N+ albo dostaniemy propozycję wyjazdu do Retro Studios w ramach exclusive'a, to przyznam, że Nintendo naprawdę jest w Polsce.

GONZO: Żeby pograć w Donkey Kong Country Returns Again? Niech ekipa Retro zrobi wreszcie w pełni autorski tytuł. Zasługują na to, jak nikt inny.

KAXI: Fajnie, że Nintendo wchodzi do Polski, miło zobaczyć reklamy w TV, ale podobne zrywy widzieliśmy już wcześniej (reklama Gamecube przed Pokemonami na Polsacie). Czy teraz to będzie

„Rychła premiera 3DS daje nadzieję, że promocja Big N w Polsce nie skończy się zaraz po Nowym Roku. Chciałbym, by gry Nintendo wreszcie zostały u nas zauważone i docenione. Na tyle, na ile na to zasługują" – Kaxi

„Japonia się kończy? Bullshit. Po prostu dziś ludzie ani nie grają masowo w japońskie erpegi, ani nie łykają bez popitki ich designu i dziwactw, jak dawniej, gdy zachłystywaliśmy się tą odmiennością" – Gulash

Enslaved oceniliśmy dość surowo, ale to nowe IP, ciekawi bohaterowie i scenariusz. Warto ją kupić na ewentualnej wyprzedaży.

trwała inwestycja? Rychła premiera 3DS daje nadzieję, że promocja Big N w Polsce nie skończy się zaraz po Nowym Roku. Chciałbym, by gry Nintendo wreszcie zostały u nas zauważone i docenione. Na tyle, na ile na to zasługują.

RUNDA DRUGA

FAX: Żeby nie było, że tylko narzekam, to pozytywnie oceniam wydanie kontrolerów ruchu. Pal sześć casualowe gierki. Dzięki Move i Kinectowi nie trzeba składać kasy na kolejną konsolę nowej generacji. Dla mnie najważniejsza była deklaracja, że nadal zostajemy na PS3 i X360. Usługi sieciowe rozwijają się w fantastycznym kierunku i nawet w naszym kraju, który tak ciężko odszukać na mapie, możemy cieszyć się PSN i XBL.

MAX: Z tym zostawaniem w obecnej generacji to wygląda, jakby żaden z wielkiej trójki nie chciał wykonać pierwszego ruchu. Sony i MS siłują się, zerkając spode łba czy Nintendo nie schodzi ze swojej złotej góry z jakimś nowym wynalazkiem, żeby skopać im tyłki. Smutny dla mnie temat ruchawkowych kontrolerów pozwolę sobie na razie przemilczeć, bo będziemy tu gadać do jutra.

GULASH: Jestem bardzo ciekaw, co skośnoocy bracia zrobią z Move i Kinectem. Oczekuję nieczekiwanego.

GONZO: Pewność co do tego, czy ktoś pierwszy wychyli się z nową konsolą, będę miał dopiero po E3. Sony pewnie ma pełną stajnię możliwych następców PS3, ale Microsoft i Nintendo muszą szykować jakieś rozwiązania. Wątpię, aby były to stuprocentowo nowe maszyny – może będziemy świadkami jakiegoś hybrydowego wyjścia? Ludziom można wcisnąć wiele skoro rzucili się na Kinecta mimo braku gier na horyzoncie.

KAXI: Dla mnie 2010 był przede wszystkim rokiem gier, które przesunięto na przyszły rok: nowa Zelda, LittleBigPlanet 2, szereg gier od Ubisoft. Nie czekam na nie jakoś szczególnie, ale po prostu tylu opóźnień w branży dawno nie mieliśmy. Nie narzekam, bo dzięki temu początek 2011 jest równie ciekawy, jak koniec poprzedniego roku.

MIELU: Te opóźnienia po części są następstwem „ucieczki przed Modern Warfare 2" – wydawcy masowo przesunęli premiery swoich hitów z Gwiazdki 2009 na początek 2010 i zrobiło się okrutnie ciasno. Zamiast próbować się rozpychać i być może skazywać swoje tytuły na porażkę, ponownie je opóźnili, co na pewno wielu producentów ucieszyło, bo dostali więcej czasu na developerkę. Poza tym, panowie w garniturach wiedzą, że nie ma sensu śrubować wyników pod koniec roku fiskalnego, jeśli oznacza to, że w kolejnym nie będą mieli na czym zarabiać. Nie dziwi mnie np. przesunięcie Max Payne 3 i cisza w temacie GTA V – Rockstarowi nie zależało na odwracaniu uwagi graczy od Red Dead Redemption.

GONZO: Ciekawe jak daleko będzie uciekać Activision Blizzard, kiedy banici z Infinity Ward wreszcie wyskoczą ze swoim projektem pod gościnnymi skrzydłami EA? W Modern Warfare 2 dopiekli Rosjanom, a wiemy gdzie miała miejsce największa katastrofa lotnicza ostatnich lat. Nawet tknięcie tego tematu może wywołać skandal. A oni to kochają.

FAX: Z gier zapamiętam głównie dwa tytuły. Z racji częstych podróży stale obecna jest ze mną Persona 3. Błagam o konwersję czwartej części na PSP w 2011 roku. I naturalnie Halo: Reach. Seria, która utorowała drogę strzelaninom na konsolach, doczekała się zakończenia pięknego pod każdym względem.

KAXI: Cieszę się, że jest kolejny wyznawca Persony w redakcji, ale jak mi zgarniesz sprzed nosa piątą część do recenzji (wierzę, że kiedyś wyjdzie), to ukatrupię!

MAX: Dla mnie w tym roku był Rockstar i Bioware, a później długo nic. Choć przyznaję, że rok 2010 był udany.

MIELU: Wydawało mi się, że po mocarnej pierwszej połowie roku zeszła para i nie było aż tak gorąco, jak się zapowiadało. Przejrzałem więc NEO Plusy i wyszło mi, że w obu półroczach ukazało się po 28 gier co najmniej bardzo dobrych – liczę z grami na Move, Kinect, DS, kolekcjami, ale nie uwzględniałem hitów z XBLA, jak Limbo. 60 tytułów, czyli PIĘĆ gier miesięcznie, w które po prostu trzeba zagrać! Nie pamiętam tak dobrych czasów dla graczy, a 2011 zapowiada się jeszcze lepiej. Największym momentem WOW w tym roku był widok Kratosa katującego Posejdona, a najbardziej rozczarował mnie Majin. Szkoda, już miałem nadzieję, że pojawili się kolejni artyści-wizjonerzy pokroju Fumito Uedy.

GULASH: Demon's Souls, człowieku uparty. Poza tym Bad Company 2. God of War III, FIFA 11, Red Dead... zresztą przegier w tym roku było tyle, że trzeba z pięć tysi na nie wydać, by mieć wszystkie.

KAXI: Mnie za to rozczarował Mass Effect 2. Bawiłem się doskonale, bo to wciąż genialna gra, ale scenariusze jedynki i dwójki to dwie różne bajki. Zbierz drużynę, dokop Kolektorom, ulepsz drużynę, dokop Kolektorom raz jeszcze; to cała fabuła ME2. Zero napięcia, jakiegokolwiek punktu kulminacyjnego, wszystko od początku czytelne i przewidywalne. Na próżno czekałem na jakiś fabularny twist. Mają Bioware szczęście, że i tak wyszła im jedna z najlepszych gier w tym roku.

MAX: Zazwyczaj potrafię wyniuchać crap zanim wetknę go do konsoli, ale parę rzeczy cuchnęło bardziej niż się spodziewałem. Spiderman: Shattered Dimensions na przykład. Nie łudziłem się, że to będzie marvelowe Arkham Asylum, ale nie spodziewałem się takiej kupy. Poza tym rozczarowywały mnie nie tyle konkretne gry, co polityka niektórych firm.

RUNDA TRZECIA

FAX: Zapowiada się „sieciowy" rok – wydawcy walczą z piractwem, wtórnym rynkiem i wysokimi kosztami produkcji gier, więc teraz wszystko musi mieć zawartość, którą można bawić się w sieci. Nawet typowo singleplayerowe produkcje dostają multiplayer. Niby płacimy raz i gramy dłużej. Problem w tym, że zaczyna się moda na ukrywanie dodatkowych kosztów. Plaga DLC, przepustek online i wyciętych poziomów zaczyna mnie przerażać. Obstawiam, że w 2011 roku ten trend zacznie się pogłębiać. I tak jestem zaskoczony, że multiplayer na PS3 nadal jest darmowy. Wydawcy chcą, by gracze kupowali ich oryginalne gry – co nie powinno dziwić – i nigdy ich nie sprzedawali – co zaczyna być coraz bardziej denerwujące. A ja chciałbym czasami pozostać offline.

GULASH: Mnie do szału doprowadzają limitowane edycje wszystkiego, co się da, na przykład z dodatkowym levelem, bronią, ubrankiem. Szczytem będzie Mortal Kombat, w którym część fatality będzie dostępna jedynie u wybranych sprzedawców. To jakiś absurd – jak tak dalej pójdzie, wrócę do PSXa czy cartów ze SNESa. Tam gra była... całością.

KAXI: Już sam nie wiem, czy się starzeję i z oporem przyjmuję wszelkie zmiany, czy też może nasza branża rzeczywiście zmierza jedynie w złych kierunkach. Sprzedawanie zawartości wyciętej z gry? Opłaty za kod do grania online? DLC przygotowywane jeszcze przed premierą? Dobrze, że chociaż dominacja e-dystrybucji to wciąż odległa wizja, może do tego czasu na Ziemię spadnie jakiś meteoryt i zrobi porządek.

GONZO: Co roku narzekamy na sieciowe dodatki, a patrzcie – „psy szczekają, karawana jedzie dalej", jak głosiło jedno z bardziej buńczucznych haseł na okładce pewnego magazynu z błyskawicą.

MIELU: Może i narzekamy, ale co dalej? Retail exclusive endings? To tylko pokazuje, że branża wciąż jest młoda, a na dodatek dorośleje w innych czasach niż np. film – umówmy się, w latach czterdziestych ubiegłego wieku nie było serwisów społecznościowych, blu-rayów, internetu znoszącego niemal wszystkie granice. To inny świat i teoretycznie nieporównywalnie większe możliwości zarabiania na nowym medium. Wydawcy kombinują jak mogą, by zarobić i trudno im się dziwić, kiedy słyszy się, że takie tuzy jak THQ czy inne Take-Two zamykają rok na minusie. Poniekąd o tym traktuje artykuł Maxa o cenach gier, do przeczytania którego zachęcam wszystkich czytelników.

MAX: Och skarbie, nie musiałeś. Generalnie, mam serdeczną nadzieję, że cały ten szajs z preorderowaniem fatali i kostiumów boleśnie ugryzie twórców w dupala. Szkoda, że najwyraźniej sami nie zauważają, że obniżają wartość własnej gry takimi tanimi zagrywkami (o odzieraniu z godności nie wspominając). Co do zalewu gier – jasne, zapowiedzi na ten rok masa, hit za hitem, tyle tylko, że pewnie z połowa zaliczy obsuwy, a część w ogóle ucieknie na 2012, by nie mierzyć się z kolejnym Call of Duty (ktokolwiek go zrobi). Tym niemniej, nawet jeśli w planowanych terminach ukaże się połowa zapowiedzianych tytułów, moja świnka skarbonka walnie samobója.

MIELU: Właśnie, obawiam się tego przesycenia rynku. Jeśli na początku 2010 było ciasno, w pierwszym kwartale 2011

„Pewność co do tego, czy ktoś pierwszy wychyli się z nową konsolą, będę miał dopiero po E3. Sony pewnie ma pełną stajnię możliwych następców PS3, ale Microsoft i Nintendo muszą szykować jakieś rozwiązania" – Gonzo

„Dzięki Move i Kinectowi nie trzeba składać kasy na kolejną konsolę nowej generacji. Dla mnie najważniejsza była deklaracja, że nadal zostajemy na PS3 i X360. Usługi sieciowe rozwijają się w fantastycznym kierunku" – Fax

Alan Wake to przykład gry dość ambitnej, która nie została doceniona przez graczy głosujących porfelami. Czy będzie sequel?

Nintendo 3DS zapowiada się na kolejny fenomen pod względem sprzedaży. Nintendo jest już jedną nogą w Polsce – ciekawe, co dalej.

będzie panował ścisk jak w tokijskim metrze. Nawet biorąc pod uwagę tylko gry EA i Sony mamy LBP2, Killzone 3, Dead Space 2, Crysis 2, Dragon Age II, Mass Effect 2 (na plejaka), Bulletstorm. Siedem MEGA tytułów. Gdzie tu miejsce dla produkcji „niezależnych"? Nie lubię czarnowidztwa, ale wygląda na to, że małe studia będą miały coraz trudniej, by zaistnieć na konsolach. Zostanie im XBLA albo iPhone. Jestem pewien, że wiele tytułów AAA nie sprzeda się w takiej ilości, na jakie będą zasługiwać. Oby pierwszą ofiarą nie padł Bulletstorm, który w tym doborowym towarzystwie jest właściwie jedynym nowym IP. Swoją drogą, poza grą PCFu, Homefrontem i L.A. Noire widzę same kontynuacje i gry na licencjach. 2011 rokiem sequeli?

FAX: Dziwisz się? Popatrz na sprzedaż Enslaved albo Majin. Lepiej odnowić znaną serię jak w przypadku Medal of Honor, czy Devil May Cry, niż ryzykować stworzenie zupełnie nowej marki.

MIELU: Albo zrobić jak Irrational Games – niby robią nową grę, ale pod szyldem Bioshock. Albo Rising – to slasher, na dodatek bez Snake'a. Jaki to MGS? Ale skoro czwarta część była najlepiej sprzedającym się exclusivem na PS3, to nie można zrezygnować z magicznych słów Metal Gear Solid na okładce.

MAX: Patent od wieków stosowany przez Square. Chyba, że ktoś chce wstrząsnąć moim światem i powiedzieć, że kolejne Finale mają ze sobą coś wspólnego oprócz tytułu i niewymiarowych kurczaków. A co do świeżych licencji – tak, będzie ich mało. Tak, będzie mi smutno.

GULASH: Tym większy szacun na przykład dla People Can Fly, Epic i EA, że nie odkupili zapewne za grosze licencji Painkilera, tylko zdecydowali się na wejście z nowym tytułem. Enslaved przecież poległo, pal sześć to, że była nierówna – mogli jakoś dogadać się z Sony, zmienić Małpowatego na Nariko i zrobić Heavenly Sword 2. Jakiś timewarp by się wymyśliło albo coś w ten deseń...

MIELU: Dla EA to w ogóle szacun za stałe poszukiwanie nowych tematów. Udało się z Dead Space, dwójka wychodzi na dniach. Z Mirror's Edge było gorzej, ale EA szuka dalej. Stąd deal z Japończykami – uznawanymi za przegranych przez Faxa – dotyczący Shadow of the Damned. To może być znak, że już niedługo to nie tamtejsi wydawcy będą szukać developerów na Zachodzie, tylko wydawcy z Zachodu będą inwestować w Japończyków.

MAX: Inna sprawa, że całe to SotD jak na razie nie zachwyca. A EA niedawno stwierdzili, że „single player is dead", więc ja bym zbyt wielkich nadziei w nich nie pokładał.

KAXI: Jakoś szczególnie mi nie przeszkadza brak nowych IP, o ile spin-offy, remejki i „reimaginacje" wprowadzają nowe mechanizmy do zabawy, tak jak zrobiło to Silent Hill: Shattered Memories. A jakieś nowe IP zawsze się znajdzie, chociażby na handheldach.

MIELU: Niby-nowym IP będzie The Last Guardian, czyli w zasadzie Ico 3, na które czekam jak na zbawienie. Ciekawi mnie, czy Sony dotrzyma słowa i nie przesunie premiery. Skąd ten pomysł? Po prostu policzyłem ile gier wyda Sony w 2011 i złapałem się za głowę. Wyszło mi ponad piętnaście, a w tym są największe killery – Killzone 3, Uncharted 3, Resistance 3, LittleBigPlanet 2, wspomniany TLG, inFAMOUS 2, a do tego Socom, Motorstorm i Twisted Metal... To może ofensywa spóźniona, ale totalna. Microsoft na razie ma Gears of War 3 i Forza 4 oraz gry na Kinecta. Z kolei Ninty ma Zeldę i 3DSa, ale to trochę inny temat. 2011 rokiem Sony?

„W obu półroczach ukazało się po 28 gier co najmniej bardzo dobrych. 60 tytułów, czyli PIĘĆ gier miesięcznie, w które po prostu trzeba zagrać! Nie pamiętam tak dobrych czasów dla graczy, a 2011 zapowiada się jeszcze lepiej" – Mielu

GULASH: Rzucacie tym IP, a może warto wyjaśnić, bo może któryś z czytelników nie kojarzy – IP to skrót od Intelectual Property, czyli własności intelektualnej. Nowe IP – zupełnie nowa gra, nie sequel/prequel/remake/na licencji.

MAX: Jadłospis zaprezentowany przez Sony budzi szacunek, a to przecież nie wszystko, bo trzeba do tego dołożyć jeszcze ładną stertę multiplatform. MS wyraźnie pokłada wszelkie nadzieje w Kinect, więc szykuje się powtórka 2010, z jednym-dwoma maksymalnie pompowanymi szlagierami (poprzednio Halo, teraz Gearsy). Z Nintendo może być różnie – Wii chyba w końcu doszczętnie wyczerpią się baterie, więc o ile nie rzucą wszystkiego na szalę z 3DS, przewiduję pokaz nowej konsoli w ciągu nadchodzących miesięcy.

KAXI: Na chwilę obecną Sony rzeczywiście wygląda bardzo mocno, ale to częściowo zasługa spadkowiczów z roku 2010. Można się spodziewać, że część z wymienionych gier nie zmieści się w 2011. Nie skreślajcie jeszcze Nintendo i Wii. Po pierwsze jest nowa Zelda. Po drugie w połowie stycznia organizują na całym świecie konferencje. I wreszcie po trzecie, popatrzcie na ubiegłoroczne E3: N i przyjaciele wyciągnęli z kapelusza kilka świetnych gier, o których nikt wcześniej nie wiedział i z których tylko Zelda nie ukazała się na rynku w 2010. Podobnego scenariusza spodziewam się teraz.

MIELU: To mi przypomina, że jako jedyny z Was macałem 3DSa, grałem, widziałem 3D na własne oczy bez okularów i powiem krótko – chcę mieć tę konsolkę w dniu premiery. Ale mojego ślicznego czerwono-czarnego DSa nie sprzedam, nie ma bata.

RUNDA CZWARTA

GULASH: Na 3DS będzie niezłe ciśnienie, nie mam wątpliwości. Choć nie wiem, czy w Polsce. Po pierwsze – ciężko będzie utrzymać cenę poniżej tysiąca złotych – plotki mówią o cenie 249 Euro. Po drugie, jak wspominaliśmy Nintendo w dalszym ciągu nie istnieje w masowej świadomości. Mam nadzieję, że reklamy w TV w listopadzie i grudniu to początek większej ofensywy.

GONZO: Niech kosztuje i powyżej tysiąca. Dawno nie kupowaliśmy nowej konsoli, więc najwyższy czas.

MIELU: Najwyższy czas wywalić telewizory CRT, odpiąć konsole od moniaków i kupić plazmy/LCD. Tego ludzie wciąż nie robią, a co dopiero kupować handhelda za studencką wypłatę. Lekko Ninty w Polsce nie będzie.

„Mam serdeczną nadzieję, że cały ten szajs z preorderowaniem fatali i kostiumów boleśnie ugryzie twórców w dupala. Szkoda, że najwyraźniej sami nie zauważają, że obniżają wartość własnej gry takimi tanimi zagrywkami" – DrMax

MAX: I dlatego właśnie na 3DS popatruję na razie jak na ciekawostkę – chętnie wypróbuję u kumpla albo w redakcji, ale z ewentualnym zakupem wstrzymam się do obniżki ceny.

KAXI: Zapamiętajcie moje słowa – sukces Wii i NDS to tylko wstęp do tego jak światem wstrząśnie 3DS. To będzie fenomen. Właśnie pojawiła się informacja, że kartridże do 3DS pomieszczą do 8 GB danych. Oznacza to, że o ile tylko producenci sobie tego zażyczą, będą mogli tworzyć gry nie mniejsze niż na hd-genach. I patrząc na RE: Revelations, również nie brzydsze. A to wszystko w 3D bez okularów i z Augmented Reality. Plus cała biblioteka ambitnych projektów, z których znany jest NDS.

FAX: 3D w ogóle mnie nie grzeje i wolę nie niszczyć sobie oczu. Z drugiej strony, nie kupię drugi raz przenośnej konsolki Sony w pierwszym roku po premierze. Mam słuchać muzyki i oglądać filmy? Są lepsze platformy do takiej zabawy. Od PSP2 oczekuję gier. Jeśli będzie solidny line-up, czyli jRPGi na sto godzin i grafika jak w startowych tytułach na PS3 – co sugerują plotki – to chętnie się skuszę.

GULASH: Spodziewam się, że PSP2 będzie kompatybilne wstecznie z PSP. Oczywiście w formie gier ściaganych z PSNa. Wiem, że nie o to chodzi, ale to mimo wszystko spora zaliczka na wejściu, bo dobrych gier na PSP przez te lata trochę się ukazało.

KAXI: Co do Wii 2 wspomnianego przez Maxa, uważam, że będzie to pierwszy next-gen na rynku, ale w tym roku jeszcze o nim nie usłyszymy. Wii ma jeszcze trochę do pokazania, a poza tym startuje 3DS i to na nim skupi się 'Tendo.

GONZO: Jak dla mnie Wii ma tylko do pokazania, jak bardzo odstaje od konkurencji.

MAX: Jedyna rzecz, jaką Ninty mogłoby znowu zainteresować mnie swoją nową stacjonarką, to ogłosić, że motion controls się skończyły i pora wrócić do solidnego pada. Mhm, powiedzmy, że nie wstrzymuję stolca w oczekiwaniu.

MIELU: Nie zapominajmy o Apple, które przeszło do ofensywy. Nawet recenzujemy Rage i Infinity Blade na iPada w tym numerze. Za kilka dolców można mieć gry, przy których Minisy na PSP wyglądają nędznie. „Konsole" Apple będą konkurencją dla XBLA, PS Store i sklepu Wii?

GULASH: Obie te gry są śliczne, obie są – jak dla mnie – na pół godziny. Czyli 1/3 biletu do kina, aka po 5-6 złotych mogę łyknąć i nie będę żałował. Rage łapie się. Niemniej Sony i Nintendo wyrosła poważna konkurencja ograniczona jedynie cenami platform; nie wierzę, że iPad kiedykolwiek będzie kosztował 500-700 złotych. Chyba w obitej używce z pękniętym ekranem, jak wejdzie czwarta generacja. Niemniej przyglądamy się zjawisku, bo jest ciekawe nawet pomimo tego, że Steve Jobs – według słów Carmacka – nienawidzi gier video. Ale rozwijający się Android Market, telefony Windows 7 Phone... Może być ciekawie, to już zaczynają być potężne maszynki.

FAX: Historia lubi się powtarzać. Ile lat czekaliśmy na polski Xbox Live? A ile poczekamy na polski App Store? Mam dosyć traktowania mnie jako klienta trzeciej kategorii. Będą wszystkie usługi, to chętnie wydam kilka złotych na proste gierki. I wyłożę nawet kilkanaście za Infinity Blade.

GONZO: Sony bada grunt z Playstation App na iSprzęty. Czy to oznacza, że badają grunt pod zastępstwo PSP2? Raczej nie, to na razie niemrawe ruchy, ale kto wie, co oznaczają...

MAX: Z jednej strony, bardzo fajnie, że id i Epic pokazali, że na przenośnych platformach można tworzyć cudaniewidy. Strach pomyśleć, co zaprezentuje Sony z PSP2. Z drugiej, na rynku handheldów ścierają się obecnie dwie koncepcje gier – pełnoprawne, duże produkcje w rodzaju Ghost of Sparta, czy wielu tytułów na DS jeszcze się jakoś trzymają, ale coraz bardziej podgryzają je mniejsze, tańsze gierki z iPhone'a do popykania w 15 minut. Nie chcę być większym czarnowidzem niż zwykle, ale mam wrażenie, że ostatecznie to popierdółki odniosą zwycięstwo. Najwyraźniej gracze właśnie tego oczekują po przenośnych maszynkach.

MIELU: Po raz kolejny w tej rozmowie wychodzi, że z niepokojem patrzymy w przyszłość. Czas zostawić tę branżę i zająć się wypasem owiec ;)

GULASH: Nie ma opcji, nie chciałbyś doczekać na przykład otwarcia biura Nintendo Polska? Ja już łysieję od tego czekania, ale może doczekam zanim uzbieram na przeszczep ;) Tymczasem wkraczamy w 2011 rok – oby faktycznie był tak emocjonujący, na jaki się zanosi. ■■

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
VIETNAM

DODATEK DO GRY
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

ZAWALCZ NA PIĘCIU NOWYCH MAPACH W TRYBIE MULTIPLAYER WYKORZYSTUJĄC NOWE POJAZDY I BRONIE, W TYM POTĘŻNY MIOTACZ PŁOMIENI!

JUŻ W SPRZEDAŻY NA XBOX LIVE ORAZ PSN

WERSJA NA PC do kupienia na EA Store. ZAPRASZAMY NA EASTORE.PL
Dostępna również w wybranych sklepach jako kod do pobrania wersji cyfrowej.

POLSKA WERSJA PL DUBBING

DUBBING. GRA W PEŁNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ NA PC I XBOX 360™.
NA PLAYSTATION®3 GRA W ORYGINALNEJ WERSJI JĘZYKOWEJ.

BATTLEFIELDBADCOMPANY2.COM/PL

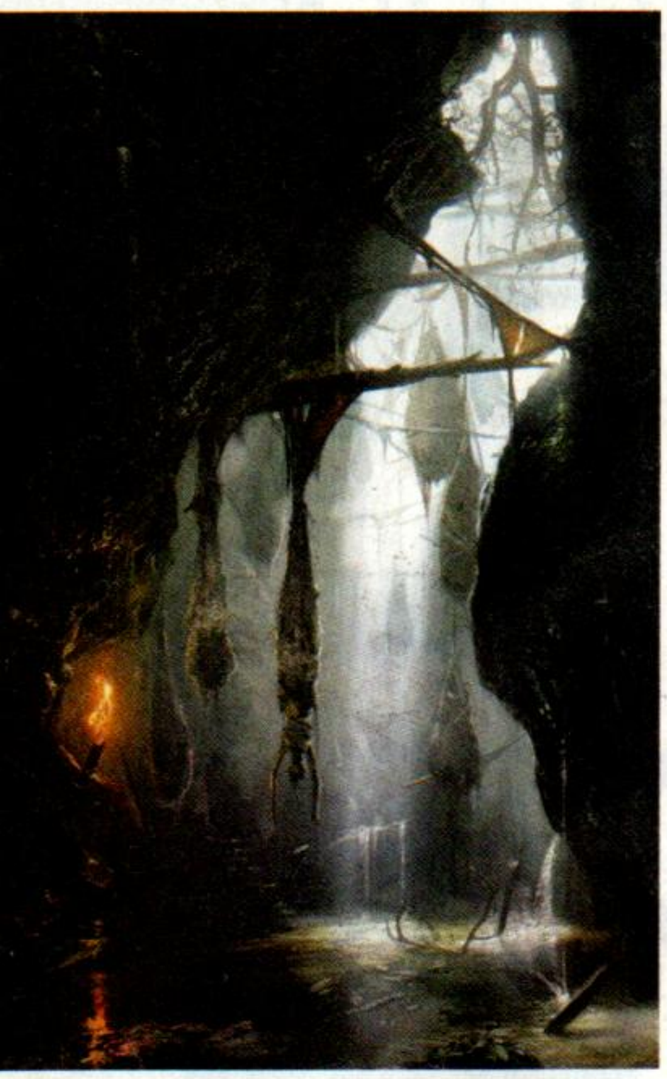
16+ www.pegi.info

EA STORE · PC DVD ROM · XBOX 360 · XBOX LIVE · PlayStation Network · PS3 · DICE · EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Loga Battlefield: Bad Company 2 Vietnam, Frostbite i DICE są znakami towarowymi EA Digital Illusions CE AB. EA i logo EA są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Loga: „PlayStation", „PS" i „PSP" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.Logo PlayStation Network jest znakiem usługi oferowanej przez Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox znakami towarowymi grupy firm Microsoft i są użyte na licencji Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Tomb Raider

Tomb Raider walczy o przetrwanie. Poznajcie nową Larę Croft



Lara Croft. Ikona, marka, legenda. Najpopularniejsza bohaterka gier w latach 90. i obiekt westchnień młodych graczy, którzy dekorowali ściany jej plakatami. Wystąpiła w kilkunastu grach na wszystkie możliwe platformy. Zwiedziła obie Ameryki, Afrykę, Europę i Azję. Na podstawie jej przygód powstały filmy, komiksy i książki. Nic jednak nie trwa wiecznie. Choć jej popularność od lat trzyma przyzwoity poziom, Tomb Raider nigdy nie odzyskał pełnego zaufania fanów po śmieciowym The Angel of Darkness. Zmieniły się czasy, gracze stali się bardziej wymagający, a Nathan Drake niemalże w pojedynkę zamordował Larę.

WYMIANA NA MŁODSZY MODEL

Lara Croft musiała umrzeć i narodzić się na nowo. Tak samo było z seriami Medal of Honor i Devil May Cry. Timothy Longo Jr. z Crystal Dynamics zdradza, że decyzja o restarcie serii nie była ich wyborem, ale koniecznością. Tomb Raider przestał ewoluować, a sukces Uncharted uwidocznił archaizmy w przygodach panny Croft. By uratować markę przed upadkiem, developer musiał wprowadzić zmiany. Potwierdza to Longo, mówiąc: „Musieliśmy zrobić coś dużego. Coś nowego". Ekipa Crystal Dynamics długo szukała pomysłu na restart, aż w końcu uznała, że w dzisiejszych czasach potrzebna jest młodsza i bardziej ludzka heroina; dziewczyna, z którą gracze mogliby się identyfikować. „Czasami trzeba zniszczyć bohatera, by zbudować go na nowo", dlatego Tomb Raider zrywa z przeszłością. Z seksownym wizerunkiem kobiety równie sprawnie strzelającej z pistoletów, co rozwiązującej zagadki w grobowcach. Tym razem będzie to historia o przetrwaniu i genezie Lary Croft.

WITAJĄ NAS CHLEBEM I SOLĄ

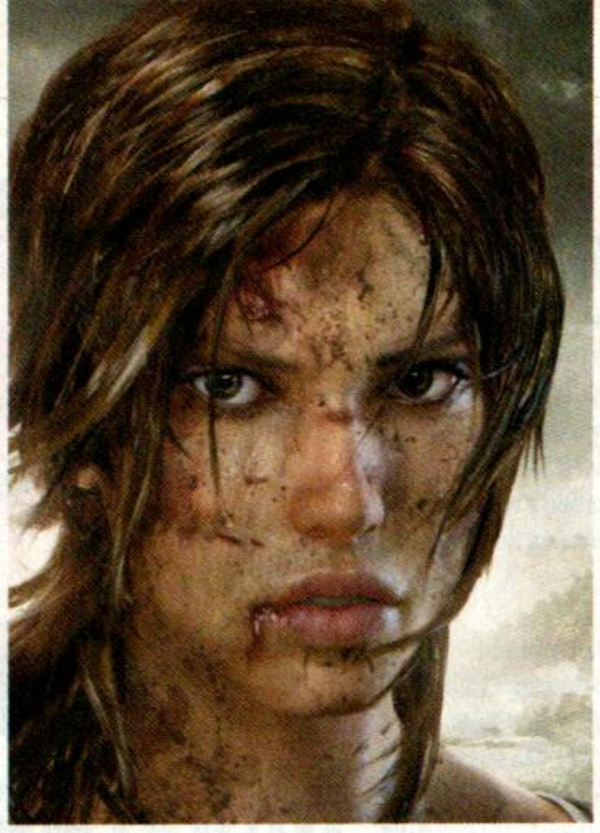
Kapitan Conrad Roth przyjmuje na pokład swojego statku „Endurance" młodą, 21 letnią dziewczynę. Razem płyną w kierunku wybrzeży Japonii, by odnaleźć starożytne artefakty. Nie udaje im się dopłynąć szczęśliwie do brzegu, bo „Endurance" rozbija się podczas gwałtownego sztormu. Podobnie zaczyna się Warrior Within, ale perski Książę nie przejmuje się „zadrapaniami" i w pełni sił rzuca się z mieczem na pierwszych przeciwników. Lara – choć szybka, wysportowana i sprytna – będzie musiała ostro walczyć o przetrwanie. I to od pierwszej chwili. Dziewczyna odzyskuje przytomność po katastrofie statku i z przerażeniem odkrywa, że została skrępowana i powieszona do góry nogami. Czy tak traktuje się rozbitków na japońskich wyspach? Zanim Lara dowie się kto ją uwięził, musi szybko się uwolnić. Na szczęście od czasów Another World gracze wiedzą jak sobie radzić w takich sytuacjach. Z tym, że rozbujanie kokonu nie urwie liny, na której jest zawieszony, a jedynie umożliwi podpalenie go od pochodni. Sami przyznacie, że to dość bolesny sposób na ucieczkę. To także pierwsza wskazówka dla graczy. Ogień, niczym w Alone in the Dark, będzie miał ogromne znaczenie dla rozgrywki.

Początek gry z pewnością zaskoczy fanów. Lara porusza się z trudem; jest brudna, pokryta skrzepniętą krwią i poparzona. I tak jest w lepszym stanie, niż nieszczęśnik złożony w ofierze nieznanemu bóstwu. Jego zwłoki są świeże, wiszą rozciągnięte nad ołtarzem, a okoliczne czaszki sugerują, że nie tylko on padł ofiarą tajemniczego kultu. Czy to jeszcze przygodowa gra akcji, czy może już survival-horror? Lara sięga po pochodnię i rozświetla ciemności. Niestety żagiew szybko się wypala, co pokazuje jak ważne dla autorów są najmniejsze detale. Widać to również po animacji ruchów dziewczyny i pełnej bólu mimice jej twarzy. W pewnym momencie maluje się na niej przerażenie; gdy bohaterka czołga się w tunelu, ktoś chwyta ją za nogę. Napastnik uzbrojony jest w długie ostrze, a jego twarz skrywa kaptur. Jeżeli gracz zareaguje zbyt wolno i nie zacznie uciekać, Lara zostanie przyszpilona do ziemi, co zobaczymy z bliska, oglądając krwawą animację.

Nadal niewiele wiadomo o mieszkańcach wyspy. Przypominają przeciwników w Limbo – anonimowi, czający się w mroku i zastawiający pułapki. Panna Croft z pewnością pozna ich tajemnice, ale na razie ucieka przed napastnikiem i wpada do zalanego korytarza. Kamera skupia się na twarzy bohaterki, łapczywie łapiącej

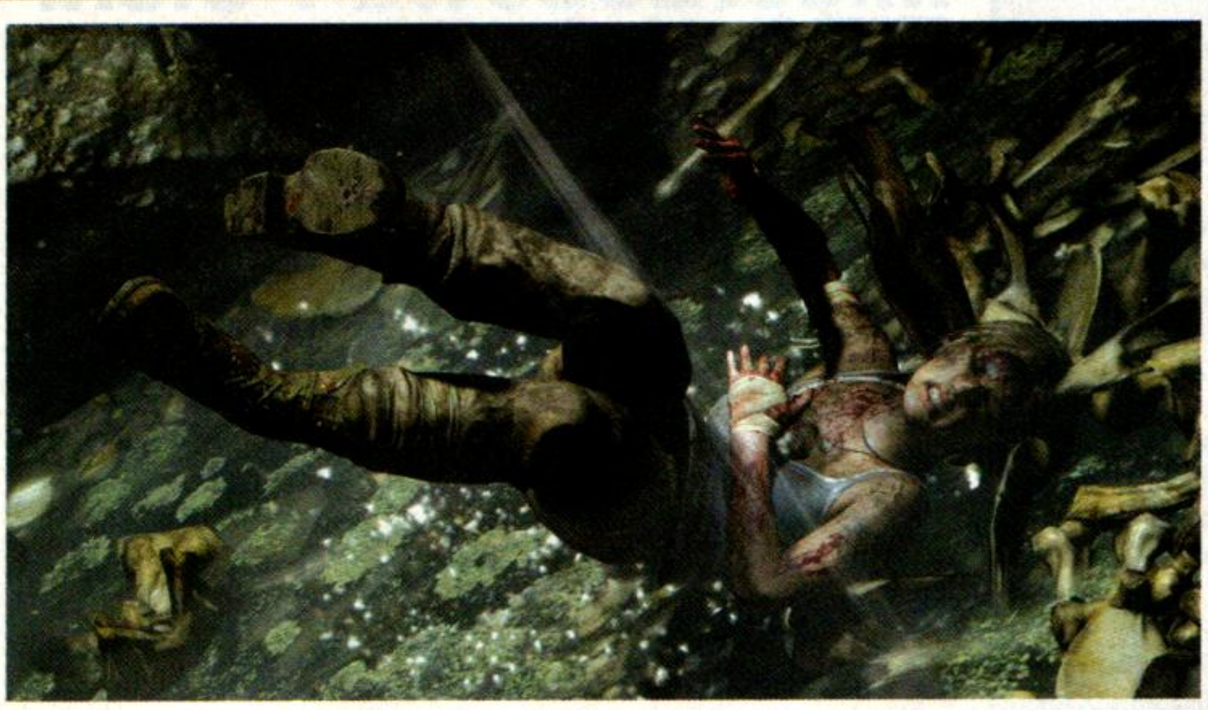
Tomb Raider – wzorem Uncharted – ma być bardzo filmowy. Choć teren gry będzie otwarty, to w kluczowych sekwencjach nie zabraknie efektownych ujęć kamery i dynamicznych QTE.

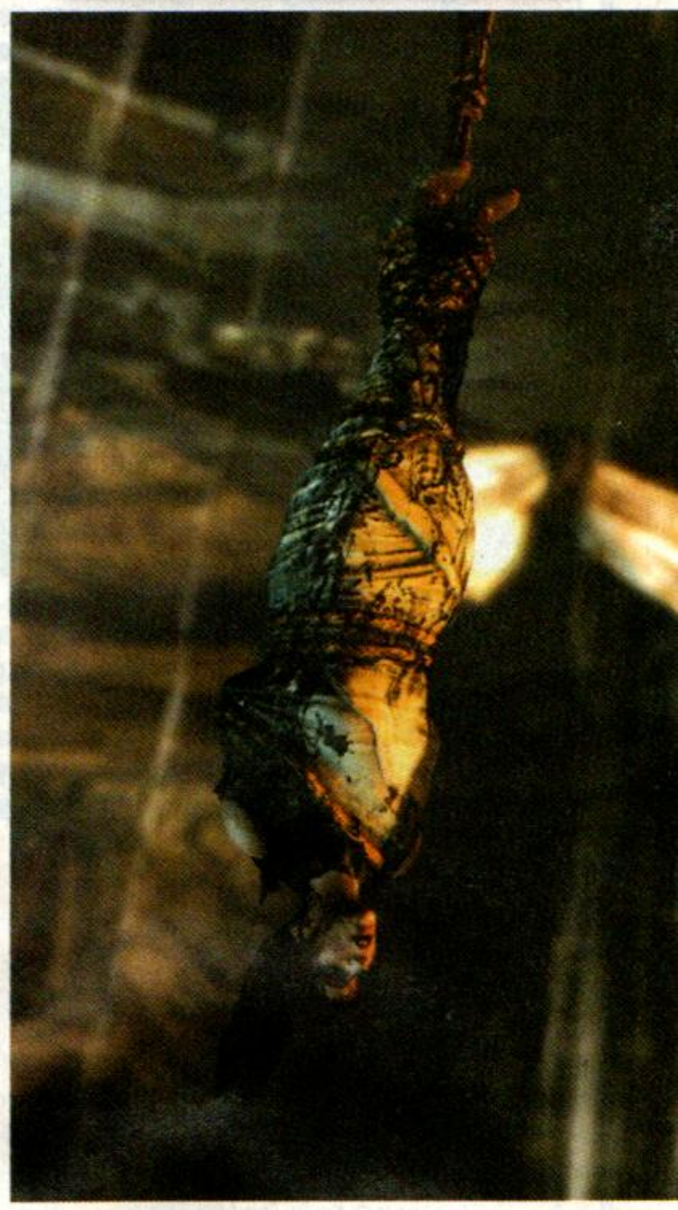
Brian Horton z Crystal Dynamics uczestniczył w procesie tworzenia nowej postaci. Chciał, by dziewczyna była wiarygodna i by gracze poczuli do niej sympatię. Troszczyli się o nią i pomogli jej przeżyć na wyspie. Koniec z wizerunkiem niepokonanej, seksownej hetery.



I AM ALIVE

Ubisoft milczy w sprawie swojej gry i nawet nie wiemy, czy nadal trwają prace nad tym projektem. Jego założenia są podobne, bo najważniejsza jest w nim walka o przetrwanie. Za kilka kropel najgorszej kranówy można w I Am Alive stracić życie. Inna jest miejscówka, czyli zniszczone przez kataklizm miasto, co z kolei kojarzy się z japońskim Disaster Report na PlayStation 2. Mam wrażenie, że Crystal Dynamics grali w Lost in Blue od Konami. W tej grze para nastolatków rozbija się na bezludnej wyspie, a dni upływają im na poszukiwaniu schronienia i jedzenia. Survival nie jest więc niczym nowym w świecie gier, choć to wielka zmiana dla serii Tomb Raider. Wydaje mi się, że producent nie odejdzie całkowicie do klimatu starożytnych świątyń i potężnych artefaktów, co sugerują pierwsze informacje. „Endurance" to nie jedyny statek, który rozbił się u wybrzeży wyspy, więc coś lub ktoś doprowadza do tych nieszczęść. Mam tylko nadzieję, że pod koniec gry nie będziemy walczyli z dwumetrowym demonem, czy inną hydrą.





Co to znaczy „przetrwać"? Nie chodzi jedynie o walkę. Kluczowe będzie zdobywanie wody, pożywienia i zapasów. Developer zastrzega jednak, że gra nie zmieni się w polowanie na króliki i pieczenie ich nad ogniskiem.

każdy oddech. Lara co chwilę ogląda się za siebie, sprawdzając czy udało jej się uciec. W końcu dopływa do kolejnej jaskini i w oddali widzi wpadające do niej promienie słońca. Niestety droga jest zablokowana, więc trzeba wykorzystać otoczenie, by dostać się do wyjścia. Crystal Dynamics dużo czasu poświecili na dopracowanie fizyki świata i obiecują, że zagadki – czy raczej wyzwania – nie będą skupiały się tylko na „prastarych mechanizmach", ale zwyczajnym szukaniu drogi do celu. Croft nie ma jednak zbyt dużo czasu na kombinowanie, bo jej przeciwnik ponownie daje o sobie znać. I znowu, jeśli gracz nie wykaże się zręcznością, to zobaczy jak heroina zgarnia cios w czaszkę. Tutorial, w którym można zginąć? Strach pomyśleć, co będzie dalej. Sekwencja kończy się, gdy Lara wybiega z jaskini. Stoi na wąskiej półce skalnej i widzi wraki statków oraz szczątki rozbitych samolotów. Japoński Trójkąt Bermudzki? Miejmy nadzieję, że sekrety wyspy nie będą tak naciągane jak fabuła serialu Lost.

Teren rozgrywki ma być otwarty, a do celu poprowadzi wiele dróg. Najpierw jednak Lara będzie musiała rozwinąć swoje zdolności np. wspinaczkę, by zwiedzić wszystkie zakamarki. Gracze przeczeszą teren w poszukiwaniu alternatywnych ścieżek i wrócą do raz odwiedzonych obszarów, by dokładniej je zbadać z nowym pakietem umiejętności. Rozwój bohaterki to bardzo ważny element i lepiej dopracowany niż w The Angel of Darkness. Na liście spraw istotnych znalazła się również walka (potwierdzono pistolet, shotgun i łuk). Zapomnijcie o automatycznym namierzaniu i masowym mordowaniu przeciwników. Darrell Gallagher z Crystal Dynamics zapowiada system swobodnego celowania, co ma zapewnić nam większe emocje. A skoro o nich mowa, 21-letnia dziewczyna to nie Master Chief, a zabicie pierwszego człowieka – nawet w samoobronie – będzie dla niej ciężkim przeżyciem. Na szczęście nie będzie samotna w tym niebezpiecznym świecie. Odnajdzie rozbitków z „Endurance", choć nie może liczyć na ich bezpośrednią pomoc, np. ciężko ranny kapitan Roth nie da rady dostać się do wieży radiowej, by wezwać wsparcie, ale przekaże bohaterce sprzęt do wspinaczki. Takich motywów ma być więcej.

Lara Croft musiała umrzeć i narodzić się na nowo. Tak samo było z seriami Medal of Honor i Devil May Cry. Timothy Longo Jr. z Crystal Dynamics zdradza, że decyzja o restarcie serii nie była ich wyborem.

SKOK W NIEZNANE

Mam nadzieję, że pozbieraliście już szczęki z podłogi po obejrzeniu pierwszych obrazków z panną Croft. Dziewczyna zmieniła się nie do poznania. Podobnie, jak i pomysł na rozgrywkę. Czy gracze przekonają się do walki o przeżycie na tajemniczej wyspie? Bohaterka stanęła nad przepaścią. Za nią sypią się ruiny serii Tomb Raider. Nie ma więc wyjścia. Musi skoczyć. Oby gracze stanęli po drugiej stronie i wyciągnęli do niej pomocną dłoń, której będzie mogła się złapać. //**Fax**

Skoro TR zmienił oblicze, to należy spodziewać się nowego podejścia do promocji gry. Podobały Wam się cycate modelki, udające pannę Croft? Musicie się z nimi pożegnać. *(nieeeee... – gsh)*

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Monster Hunter Portable 3rd	PSP	Capcom
2	Gran Turismo 5	PS3	Sony
3	Tales of Graces F	PS3	Namco Bandai
4	Pokemon Black / White	NDS	Nintendo
5	Call of Duty: Black Ops	Multi	Square Enix
6	Mario Sports Mix	Wii	Nintendo
7	Super Mario All-Stars	Wii	Nintendo
8	Second Land: The Jet-Black Mage	NDS	Level 5
9	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo
10	Winning Eleven 2011	Multi	Konami

▶ To się Kaz musiał podłamać, jak Capcom wystawił do walki z Gran Turismo 5 kolejnego Monster Huntera. Tyle lat pracy i nie ma pierwszego miejsca. Ale drugie też nie jest złe. Square wydaje Black Ops w Japonii. Niezły wynik. Skośnoocy uczą się grać w FPSy?

USA

1	Call of Duty: Black Ops	Multi	Activision
2	Wii Sports	Wii	Nintendo
3	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
4	New Super Mario Bros. Wii	Wii	Nintendo
5	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo
6	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo
7	Mario Kart DS	NDS	Nintendo
8	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
9	Gran Turismo 5	PS3	Sony
10	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo

▶ Znowu te Wii Sportsy i Just Dance w dziesiątce, a musicie wiedzieć, że to był bardzo dobry miesiąc dla gier w USA. Forzy 3 i Halo: Reach poszło po pół bańki, Epic Mickey prawie tyle samo, kolekcja God of War i Uncharted 2 zrobiły po 350 tysiaków. Było grubo.

UK

1	Call Of Duty: Black Ops	Multi	Activision
2	FIFA 11	Multi	EA
3	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
4	Gran Turismo 5	PS3	Sony
5	Just Dance 2	Wii	Ubisoft
6	Need For Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
7	Donkey Kong Country Returns	Wii	Nintendo
8	Professor Layton and The Lost Future	NDS	Nintendo
9	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo
10	Wii Party	Wii	Nintendo

▶ Niespodzianka, Black Ops wciąż na pierwszym miejscu. Ciekawe jak długo jeszcze. Nie ma żadnych niespodzianek; w czołówce gry, których należało się tam spodziewać – GT5, Asasyn, CoD, NFS, Donkey Kong i... no tak, Just Dance 2, Wii Plus i Wii Party.

POLSKA (Ultima)

1	Assassin's Creed: Brotherhood	Multi	Ubisoft
2	Kinect + Kinect Sports	X360	Microsoft
3	EyeToy Play: Hero	PS2	Sony
4	Playstation Move Starter Pack	PS3	Sony
5	Gran Turismo 5	PS3	Sony
6	Castlevania: Lords of Shadow	Multi	Konami
7	Need For Speed: Hot Pursuit	Multi	EA
8	Red Dead Redemption: Undead Nightmare	Multi	Rockstar
9	Assassin's Creed 2: GOTY	Multi	Ubisoft
10	Get Fit with Mel B	PS3	Black Bean

▶ Black Ops nie zarządziło ani w listopadzie, ani w grudniu. Wygląda to na ofensywę gier casualowych. Get Fit with Mel B? Naprawdę? EyeToy na PS2? No tak, Mikołaj i Święta – wszystko jasne. To po prostu gry idealne na prezent. Kto dostał Spicetkę? Przyznać się.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

– Kartridże do 3DSa będą miały 8 gigabajtów pojemności, czyli praktycznie tyle samo, co płyty, na których wydawane są gry na Xboxa 360. To wystarczająco dużo miejsca na wysokiej jakości tekstury, filmy w HD, a przede wszystkim głosy aktorów – koniec z milczącymi bohaterami gier na przenośną konsolę Ninty?

– Już zapomnieliśmy, że Suda 51 pracuje z Hideo Kojimą nad przygodówką. Goichi przypomniał o tym w wywiadzie dla Famitsu mówiąc, że jest gotowa w 1%. No to sobie poczekamy.

– Na 19 stycznia Nintendo zaplanowało konferencje prasowe w USA (Nowy Jork) i Holandii. Prawie na pewno poznamy cenę 3DSa w Europie i tytuły startowe.

– Multiplayerowa beta Gears of War 3 ruszy w kwietniu. Kod do niej znajdzie się w „Epic Edition" Bulletstorm. Beta ma pomóc Epic doszlifować multi, by zminimalizować ryzyko wystąpienia epic faili.

– Nie zagramy w Deus Ex: Human Revolution w marcu. Premiera została przesunięta na kolejny rok fiskalny, który zaczyna się pierwszego kwietnia. Pierwsza ofiara noworocznego tłoku?

– Twórcy Singularity, Raven Software pracują nad „wojennym FPSem". Niedawno pojawiły się plotki, że firma została oddelegowana do robienia Call of Duty. Niedługo całe Activision będzie robić CoDa. Kto następny? Neversoft? Bungie?

– Resident Evil: Revelations na 3DS wraca do korzeni serii. Jill i Chris wreszcie znów razem! Mniej akcji, więcej strachu, zagadek i łażenia po... pokładzie liniowca wypełnionego zombiakami. Capcom mówi, że gra gotowa jest w 20%. Na pocieszenie, kooperacyjny RE: Mercenaries (też 3D) jest w gotowy w 70%. Będzie Chris, Claire, Krauser i HUNK!

– Stuart Black (Black, Bodycount) pracuje nad drugowojennym FPSem w londyńskim oddziale... City Interactive! Po sukcesie Snipera Polacy przeszli do ofensywy. Tworzą 4 FPSy m.in. na CryEngine 3 i Unreal Engine 3, a jednym z nich „może być Sniper 2". Może? Na pewno jest. Polish powah!

– Take-Two przedstawiło wstępny plan wydawniczy i nie ma w nim zapowiedzianego już Max Payne 3. Gra miała ukazać się w ubiegłym roku, ale została przesunięta na 2011. To dlaczego jej nie ma na liście? Jest za to Duke Nukem Forever, Top Spin 4, L.A. Noire, Spec Ops: The Line, Bioshock: Infinite oraz XCOM w wersji na PC i Xboxa 360. O, exclusive na Xboxa. Ostatnio rzadki okaz.

– Final Fantasy XIV w wersji pecetowej jest tak słabe, że Square Enix podjęło decyzję o przesunięciu premiery gry na PS3. Średnia ocen FFXIV to... 51 procent. Dla porównania, jedenastkę oceniono na prawie 82%.

– Kazunori Yamauchi ma nowe marzenie – wymienić samochody standard w GT5 na premium. Wkrótce spełni się ono częściowo za sprawą patcha. Ciekawe ile będzie ważyć. 2GB? 4GB? 10GB?

– Ubisoft Toronto z Jade Raymond na czele pracuje nad nowymi przygodami Sama Fishera. Gra została nazwana roboczo Splinter Cell 6 i jest jednym z pięciu blockbusterów (gry AAA), nad którymi pracuje studio.

Mistrzostwa Polski FIFA 11 Online

Michał Rodak zwycięzcą siódmej edycji turnieju

Mistrzostwa Polski w FIFA na stałe wpisały się do kalendarza imprez związanych z graniem na konsolach. Za nami już siódma edycja turnieju. W tym miejscu należy wyjaśnić, że te Mistrzostwa nie mają nic wspólnego z polskimi eliminacjami do FIFA Interactive World Cup. To dwie osobne imprezy, więc Michał „HEDROXX" Rodak, który zwyciężył i jest oficjalnie Mistrzem Polski w FIFA 11 na konsolach, będzie musiał wystartować w eliminacjach do FIWC, jeśli marzy o wyjeździe za granicę na finał Mistrzostw Świata. W drugą stronę, zwycięzca polskich eliminacji do FIWC nie jest automatycznie Mistrzem Polski. Trochę to skomplikowane, ale wszystko już teraz powinno być jasne.

Oba turnieje mogły się mylić także dlatego, że poprzednią edycję zarówno Mistrzostw Polski jak i FIFA Interactive World Cup, Electronic Arts przygotowało we współpracy z PlayStation. Nie tym razem. Turniej o tytuł najlepszego gracza w naszym kraju EA zorganizowało wraz z serwisem Cybersport.pl, a eliminacje przeprowadzono przez internet. W 2009 roku eliminacje do Mistrzostw Polski organizowane były w kilku miastach w galeriach handlowych – między innymi w Warszawie, Wrocławiu, Poznaniu, Krakowie, a dodatkową atrakcją były spotkania z piłkarzami lokalnych klubów. To była impreza zupełnie innej rangi, niż tegoroczne Mistrzostwa, w nazwie których pojawiło się słówko Online.

Finał imprezy rozegrano w warszawskiej siedzibie wydawnictwa Agora. Wzięło w nim udział dziesięciu graczy konsolowych i dziesięciu pecetowców. Obserwowaliśmy rozgrywki na PlayStation 3. Rywalizacja toczyła się najpierw w dwóch pięcioosobowych grupach, a później systemem pucharowym do dwóch zwycięstw. W finale zmierzyli się Michał „HEDROXX" Rodak i Patryk „kaka150593" Urbanek, obaj grający Chelsea. Drużyna ze Stamford Bridge cieszyła się zresztą największą popularnością wśród finalistów. Pierwszy mecz wygrał Patryk, w drugim prowadził już 4:2, ale na pięć minut przed końcem meczu stracił czujność i dał sobie wpakować dwie bramki, a w 120. minucie dogrywki stracił kolejną. Podłamany nie dał rady ponownie się skoncentrować i przegrał rozstrzygający mecz 2:0. W ten sposób, po epickiej, zaciętej walce, Mistrzem Polski został Michał Rodak, a w nagrodę otrzymał cztery tysiące złotych. 21-letni zwycięzca z Poznania zapowiedział, że połowę wygranej przeznaczy na studia, a resztę odłoży.

Szkoda, że EA zrezygnowało z formuły eliminacji z 2009 roku, niemniej trzeba przyznać, że turniej cieszył się sporym zainteresowaniem. W eliminacjach sieciowych wzięło udział ponad cztery tysiące graczy, co jest niezłym wynikiem. Mamy jednak nadzieję, że ósma edycja zostanie przygotowana z większą pompą. ■■

sklep.gram.pl

Pełną ofertę gier oraz sprzętu dla graczy znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

MULTI	Arcania Gothic 4 **PL** (również Edycja Kolekcjonerska)	od **179,90 zł** ★	MULTI	Assassin's Creed: Brotherhood **PL**	**199,90 zł**	PS3	Mafia II **PL** Special Extended Edition	**249,90 zł**
MULTI	Bulletstorm (również Epic Edition)	**199,90 zł**	MULTI	Call of Duty: Black Ops **PL**	**199,90 zł**	M X360	MotionSports (Kinect)	**159,90 zł** ★
MULTI	Crysis 2 Edycja Limitowana	**199,90 zł**	K X360	Dance Central PL (Kinect)	**159,90 zł** ★	K X360	Need for Speed: Hot Pursuit Edycja Limitowana	**199,90 zł**
MULTI	Crysis 2 Nano Edition	**449,90 zł**	K X360	EA Sports Active 2.0	**349,90 zł**	MULTI	Prince of Persia Trylogia Classics **HD**	**169,90 zł**
X360	Dead Space 2	**199,90 zł**	WII	Epic Mickey	**149,90 zł** ★	PS3	Red Dead Redemption Undead Nightmare Pack	**119,90 zł**
PS3	Dead Space 2 + Dead Space: Extraction	**199,90 zł**	K X360	Fighters Uncaged (Kinect)	**179,90 zł**	MULTI	Sims 3, The	od **99,90 zł**
X360	Dead Space 2 Edycja Kolekcjonerska	**249,90 zł**	K X360	Game Party: In Motion (Kinect)	**179,90 zł**	MULTI	SingStar Dance	**89,90 zł**
PS3	Dead Space 2 + Dead Space: Extraction EK	**229,90 zł**	PS3	God of War III **PL**	**129,90 zł** ★	PS3	SingStar Guitar (również z mikrofonami)	od **89,90 zł**
MULTI	Deus Ex: Human Revolution (również EK)	od **219,90 zł**	PS3	God of War: Duch Sparty **PL**	**84,90 zł**	M PS3	Sly Trilogy Classics **HD** (PS Move)	**119,90 zł**
MULTI	Dragon Age II Bioware Signature Edition	**199,90 zł**	PS3	God of War Trylogia	**179,90 zł** ★	M PS3	Sports Champions **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
X360	Gears of War 3 **PL**	**179,90 zł** ★	PS3	Gran Turismo 5 **PL**	**199,90 zł** ★	M PS3	Start the Party **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
MULTI	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	**199,90 zł**	MULTI	Grand Theft Auto IV Complete Edition	**169,90 zł**	M PS3	The Fight **PL** (PS Move)	**129,90 zł**
PS3	Killzone 3	**199,90 zł** ★	X360	Halo: Reach (również EK i Legendary Edition)+Halo Wars **PL**	od **169,90 zł**	M PS3	The Shoot **PL** (PS Move)	**119,90 zł**
PS3	Killzone 3 Edycja Kolekcjonerska	**249,90 zł** ★	K MULTI	Harry Potter i Insygnia Śmierci - cz. 1 (Kinect)	od **99,90 zł** ★	M PS3	Time Crisis: Razing Storm + 2 gry (PS Move)	**149,90 zł**
PS3	Mass Effect 2	**199,90 zł**	K X360	Kinect Joy Ride **PL** (Kinect)	**159,90 zł** ★	MULTI	Tron Evolution	od **109,90 zł**
K M MULTI	Michael Jackson The Experience **PL** (Kinect) (PS Move)	**179,90 zł**	K X360	Kinect Sports **PL** (Kinect)	**159,90 zł** ★	MULTI	Two Worlds II **PL**	**169,90 zł** ★
MULTI	Shift 2: Unleashed **PL**	**199,90 zł**	K X360	Kinectimals **PL** (Kinect)	**159,90 zł** ★	PS3	TV SuperStars **PL**	**129,90 zł**
MULTI	Test Drive Unlimited 2 + bonus!	**219,90 zł**	M PS3	Kung Fu Rider **PL** (PS Move)	**119,90 zł**	K X360	Your Shape: Fitness Evolved (Kinect)	**179,90 zł**

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Ponad 100 punktów odbioru osobistego!

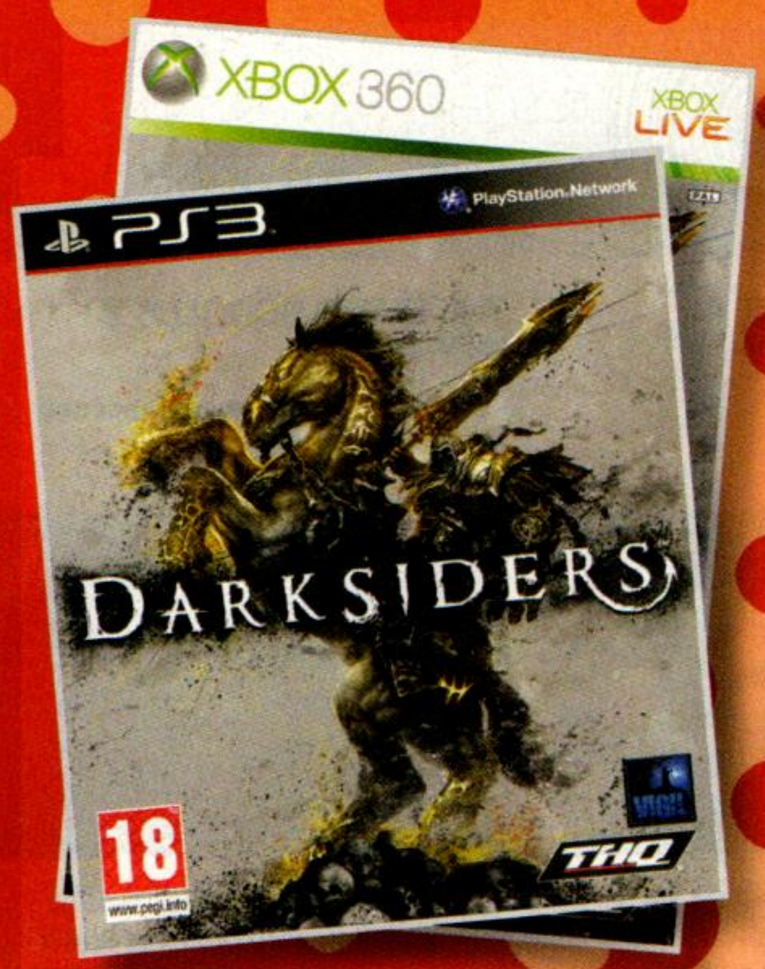
Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

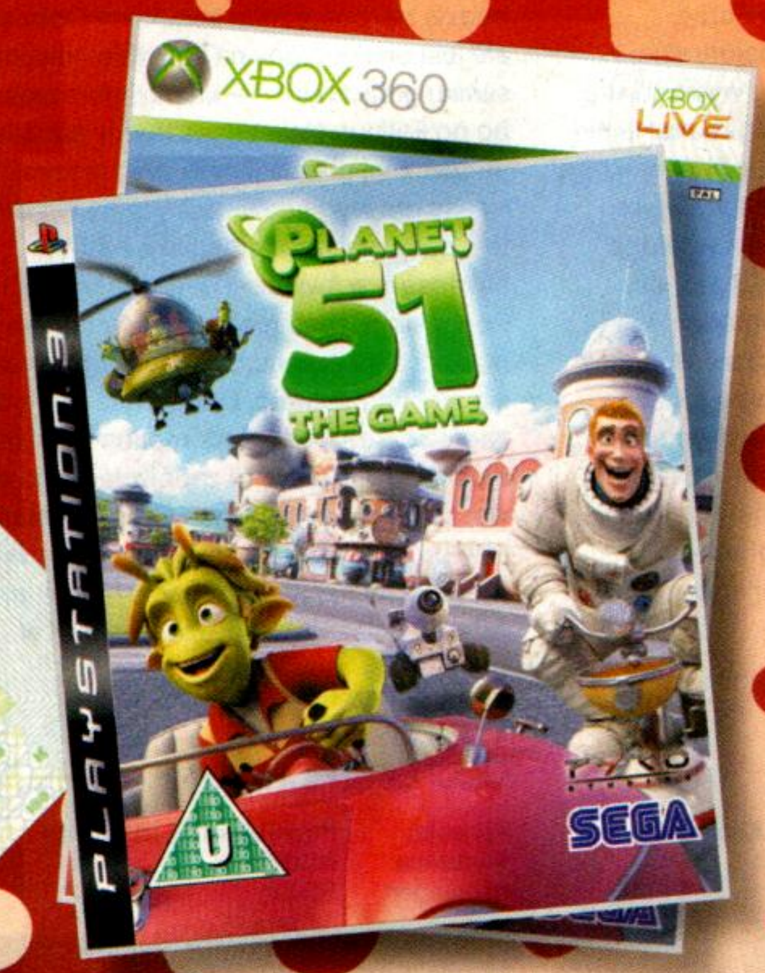
KRÓLEWSKIE!

DOBRE CENY!

PRZEZ MIESIĄC GRY NA KONSOLĘ ZA STÓWĘ!

SZUKAJ OKAZJI W DOBRYCH SKLEPACH





Promocja obowiązuje od 14.01.2011 do 14.02.2011

©2010 CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe logotypy, wzory i znaki towarowe należą do swoich właścicieli i zostały użyte za ich zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

MASS EFFECT 3

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **BioWare**

BioWare w końcu oficjalnie zapowiedzieli trzecią część swojej gwiezdnej trylogii. Tym razem komandor Shepard będzie musiał uratować naszą ojczystą planetę. Żniwiarze dokonają inwazji na Ziemię. Czyżby szykowała się zagłada gatunku ludzkiego? Całkiem możliwe. Jeśli jeden Żniwiarz w pojedynkę zniszczył praktycznie całą flotę Cytadeli w Mass Effect, to co zrobi setka z Londynem? Właśnie w tej metropolii rozgrywa się akcja pierwszego trailera Mass Effect 3. Miejmy nadzieję, że nie będzie to jedynie końcówka gry, bo wielu graczy było zawiedzionych ostatnią misją w Mass Effect 2. Ciekawe też, czy Rada Cytadeli zaoferuje swoją pomoc, czy spisze nas na straty? To pytanie bez odpowiedzi, ale przynajmniej wiemy, że gra dostanie nowy silnik, na którym będzie śmigać także Mass Effect 2 na PlayStation 3. ■

PROTOTYPE 2

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Activision**
Developer: **Radical Entertainment**

Mieszkańcy Nowego Jorku będą w przyszłym roku żyli jak na placu budowy. Nawet jeśli miasto uda się odbudować po Crysis 2, to ponownie zniszczy je bohater Prototype 2. A na imię mu... A właśnie, że nie Alex Mercer. Zakapturzony mutant tym razem będzie głównym przeciwnikiem. To spore zaskoczenie, ale trzeba przyznać, że ekipa Radical Entertainment sprytnie to wymyśliła. Rzadko zdarza się, by heros z pierwszej części zamienił się w przestępcę w kontynuacji. Na Alexa zapoluje sierżant James Heller, dysponującymi podobnymi mocami, co jego potężny przeciwnik. Jeśli można powiedzieć o grze coś na podstawie zaprezentowanych materiałów, to że rozgrywka prezentuje się podobnie jak w pierwszej części, czyli będziemy wspinać się po budynkach, rzucać czołgami i zabijać mutanty wielkimi szponami. Ciekawe czy wojsko stanie po stronie Jamesa. ■

FORZA MOTORSPORT 4

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Microsoft**
Developer: **Turn 10**

Ile części serii wydała ekipa Turn 10, gdy Polyphony Digital pracowało nad Gran Turismo 5? Może lepiej nie liczyć, tylko skupić się na tym, co fanom motoryzacji obiecali twórcy Forza Motorsport 4. Gra ma być najbardziej realistyczną i najpiękniejszą wyścigówką na konsolach. Ponoć poziom realizmu nie będzie miał sobie równych, a przyjemność z prowadzenia będzie jedyna w swoim rodzaju. Potwierdzona została obsługa Kinecta, choć nadal nie wiadomo, czy ograniczy się tylko do „podglądania" samochodów, czy może jednak złapiemy za wirtualną kierownicę. Mamy świeżo w pamięci porażkę Joy Ride, więc może jednak pozostańmy tylko przy otwieraniu klapy silnika, a nie sterowaniu poprzez skręcanie tułowia, gdy auto wchodzi w zakręt. Liczymy na więcej materiałów wczesną wiosną. ■

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Bethesda**
Developer: **Bethesda**

Fani The Elder Scrolls długo musieli czekać na zapowiedź kolejnej części swojej ulubionej serii RPG. Bethesda w końcu przerwała milczenie. Skyrim będzie bezpośrednim sequelem Oblivion, ale jest on tworzony na zupełnie nowym silniku graficznym. To ważna informacja, bo po Fallout: New Vegas mamy już dość archaicznej grafiki. Developer zarzeka się, że gra wygląda fantastycznie i będzie to najpiękniejsza kraina, jaka została stworzona w świecie The Elder Scrolls. Poprawiona zostanie również animacja postaci oraz zwierząt, ale developer musi się mocno postarać, by pod tym względem zagrozić Red Dead Redemption. Na razie musimy uwierzyć w te zapewnienia na słowo, bo pierwszy zwiastun był przegadany i nie pokazał choćby sekundy rozgrywki. Niewiele można powiedzieć o fabule, ale przygotujcie się na powrót smoków! ■

INSANE

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **THQ**
Developer: **Volition**

Jaki sens ma zapowiadanie gry niemal trzy lata przed jej premierą i mówienie, że będzie to pierwsza część trylogii rozpisanej na 10 lat? Zapytajcie Guillermo del Toro. Reżyser takich filmów, jak Labirynt Fauna, czy Hellboy chce postraszyć nas na konsolach. Insane ma być jego autorską podróżą w miejsca, w których nigdy nie byliśmy; gdzie każda decyzja ma mieć wpływ na fabułę i otaczającą nas rzeczywistość. THQ są bardzo podekscytowani możliwością współpracy z Guillermo del Toro i zapowiadają, że będzie to jedyne w swoim rodzaju przeżycie, unikalne pod względem wizualnym i moralnym. Skoro za Insane odpowie twórca Labiryntu Fauna, to faktycznie możemy liczyć na fantastyczną i przerażającą przygodę. Choć znając życie pewnie wyjdzie z tego przeciętny horror. Przekonamy się dopiero w 2013. ■

SSX DEADLY DESCENTS

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **EA Sports BIG**

Fani śnieżnego szaleństwa w końcu doczekają się powrotu jednej z najlepszych i najzabawniejszych sportowych serii. SSX zjedzie z górskiego szczytu prosto na konsole nowej generacji, ale czy podobnie jak poprzednie części uderzy z siłą lawiny? Znana i uwielbiana zasada „no trick, no boost" może zjechać na dalszy plan, bo teraz będzie to niemalże zimowy survival. Gracz będzie musiał wykazać się na najtrudniejszych i najniebezpieczniejszych zboczach na Ziemi – razem z zespołem podobnych mu szaleńców poszaleje w Himalajach, czy nawet na Antarktydzie. W poprzednich częściach nie brakowało ekstremalnych warunków, np. schodzących lawin śnieżnych. Deadly Descents – jak wskazuje sama nazwa – dostarczy nam zabójczych wrażeń. Czyżby SSX miał stać się snowboardowym Motorstormem? Jedno jest pewne – będzie efektownie. ■

BINARY DOMAIN

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Twórcy serii Yakuza pozazdrościli Epic Games i zamierzają powalczyć na frontach Gears of War. Tecmo miało podobny pomysł, który nazywał się Quantum Theory i wszyscy pamiętamy jak źle się to skończyło. Czy teraz będzie lepiej? SEGA wierzy, że Toshihiro Nagoshi wraz z zespołem składającym się z japońskich i zachodnich developerów stworzy dobrą strzelaninę. Sam zainteresowany chce przygotować dramatyczny shooter SF, w którym fabuła będzie równie istotna co akcja. Wkraczamy zatem do Tokio w 2080 roku, gdzie po buncie robotów panuje chaos. Potrzebny jest japoński Marcus Fenix, który zaprowadzi porządek jako jedyny szeryf w mieście. Mają mu w tym pomóc bagnet na karabinie, cover system i słusznych rozmiarów ramiona. Binary Domain nie zapowiada się na hit, ale trzymamy kciuki, bo wierzymy w Nagoshiego i lubimy jego gry. ■

THOR GOD OF THUNDER

Konsola: **PlayStation 3, Xbox 360**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Cenimy bohaterów Marvela, choć Thor nie należy do tych najpopularniejszych i kojarzymy go głównie z występów w seriach nieco popularniejszych herosów. Jednak w Stanach Zjednoczonych jest on na tyle znany i lubiany, że doczeka się kinowego filmu (zagra w nim nie byle kto, bo na liście aktorów znajdują się Anthony Hopkins i Natalie Portman). To z kolei oznacza, że musi pojawić się gra na jego licencji. Thor powywija swoim Mjolnirem w przygodówce akcji przygotowywanej przez SEGĘ. Bóg piorunów będzie musiał ocalić Asgard przed zagładą, co oznacza, że gracze pobawią się w młotkowych i spiorunują kombinacjami ciosów swoich przeciwników wywodzących się z nordyckiej mitologii. Zapowiada się lekka i przyjemna rzeźnia, niesplugawiona głębszym przesłaniem, fabułą czy skomplikowanymi zagadkami. ■

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

GRY
KONSOLE
AKCESORIA

RATY
HURT
DETAL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

TEL: (022) 636 51 14

TEL KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

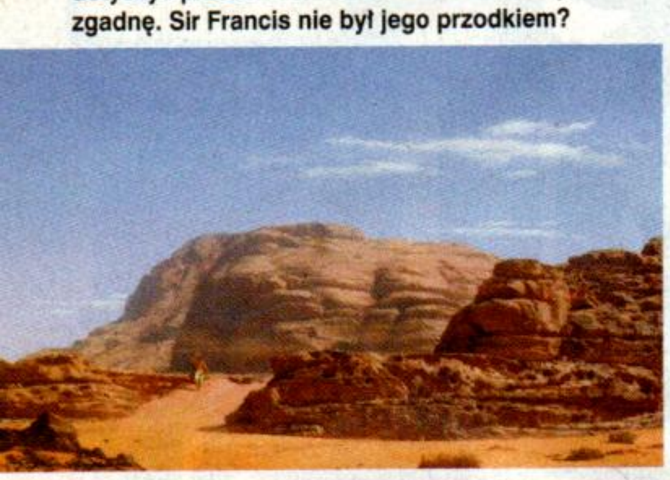
ELECTRONIC DREAMS

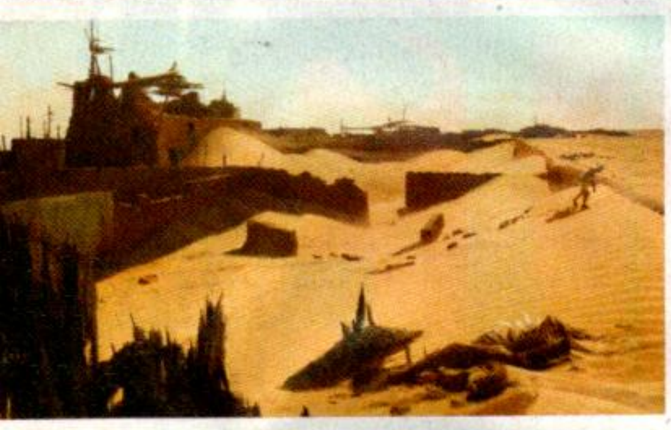
CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

Uncharted 3
Drake's Deception

Druga część otrzymała od nas maksymalną ocenę. Czy dla trzeciej zabraknie skali? Oby!

□ Motywem przewodnim ma być oszustwo (tytułowe „deception") i ma w jakiś sposób dotyczyć przeszłości Nathana. Nie mówcie, sam zgadnę. Sir Francis nie był jego przodkiem?





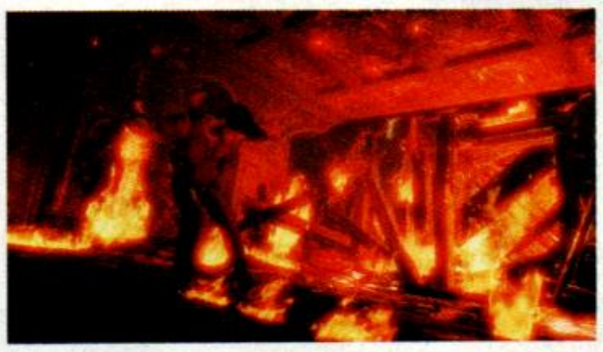
□ W opuszczonej wiosce Nate znajdzie co najwyżej schronienie przed burzą piaskową. Poprzednio życie uratował mu Tenzin, teraz może będzie to Beduin.

Nathan Drake, to chodzące nieszczęście. Zawsze wpakuje się w jakieś tarapaty. Na pierwszym zwiastunie drugiej części widzieliśmy go w wykolejonym pociągu, w wagonie zwisającym nad przepaścią. Tym razem bohater znajduje się na pustyni, a gdy wchodzi na wydmę i kamera go okrąża, okazuje się, że stoi niedaleko płonącego, rozbitego samolotu. „Ja to zrobiłem" – krótko rzuca Drake. Zgadujemy, że był na pokładzie samolotu, gdy doszło do awarii, zabójstwa pilota, czy czegoś równie nieprzyjemnego i zobaczymy scenę upadku maszyny. Może nawet będzie to grywalna sekwencja i postrzelamy do złych gości w trakcie lotu ku ziemi? Ewentualnie Drake mógł uciekać jeepem przed goniącym go samolotem. Jedno jest pewne – to będzie widowiskowa i efektownie zmontowana scena. W końcu to Uncharted.

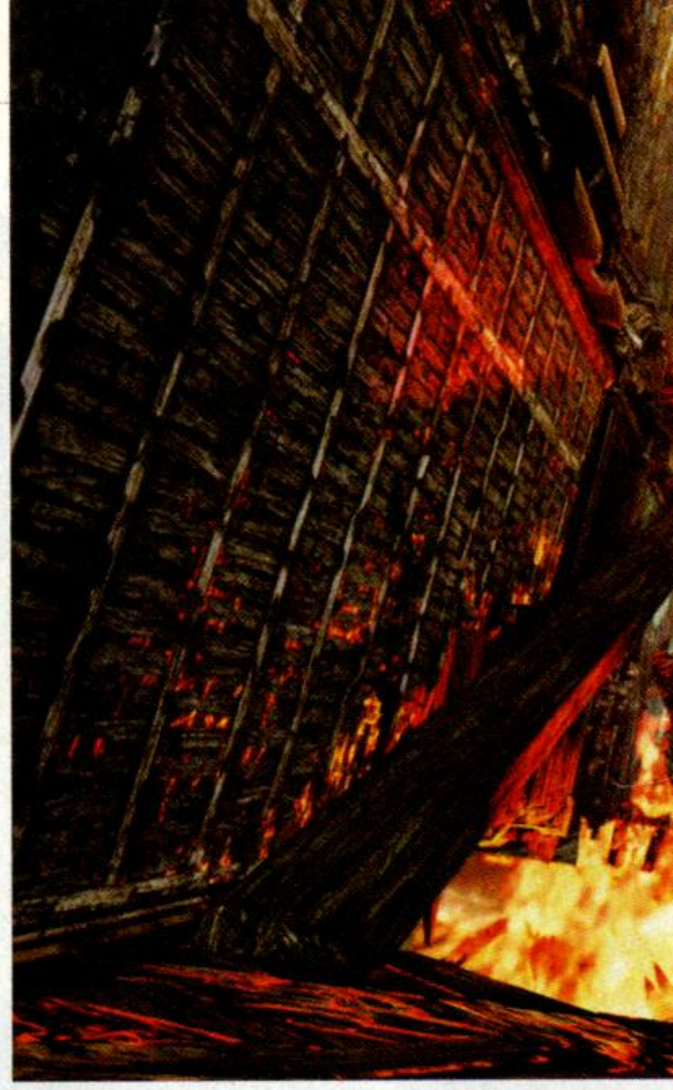
ŚLADAMI SANDMANA

Nathan jest zarośnięty, poobijany, wyraźnie starszy – trochę posiwiał, zupełnie jak grający go i użyczający mu głosu Nolan North. Jego twarz wygląda jeszcze lepiej niż w drugiej części, choć nie ma mowy o takim skoku jak pomiędzy pierwszym a drugim Uncharted. Zerka z wydmy i przed sobą widzi jedynie piasek. Naughty Dog zrobili najładniejszy, najbardziej realistyczny śnieg w grach, więc żeby przebić swoje dokonania musieli zabrać się za temat trudniejszy. Zrobienie piasku, który wyglądałby jak prawdziwy, to kosmicznie trudne zadanie, ale chyba im się uda, bo Nathan zapada się w nim tak jak powinien, zostawia fachowe ślady, które powoli znikają pod wpływem wiatru. Można pisać poematy o realistycznie falującej chuście, owiązanej wokół szyi bohatera.

Drake spogląda na otaczający go piach z rezygnacją, rusza przed siebie i następuje cięcie. Założymy się, że tak rozpocznie się gra, a po tej sekwencji nastąpi retrospekcja? Zwiastun Uncharted 3 wielokrotnie wywołuje uczucie deja vu; momentalnie przypomina się scena z Nathanem siedzącym w wagonie wykolejonego pociągu, wiszącym nad przepaścią oraz jego spacer w śniegu. Nawet jeśli Naughty Dog idą po własnych śladach i stosują stary trik, to trudno mieć do nich pretensje. Powielają schemat z Uncharted 2, która otrzymała wiele dziesiątek (w tym od niżej podpisanego) i jest uznawana za najlepszą grę 2009 roku. Okej, to co w takim razie Nathan robi na pustyni?



□ Nie ulega najmniejszym wątpliwościom, że Uncharted 3 będzie tak spektakularny jak tylko się da. Gdyby to był film, określiłbym go mianem „blockbustera". Ten ogień wypala oczy!



NATHAN DRAKE Z ARABII

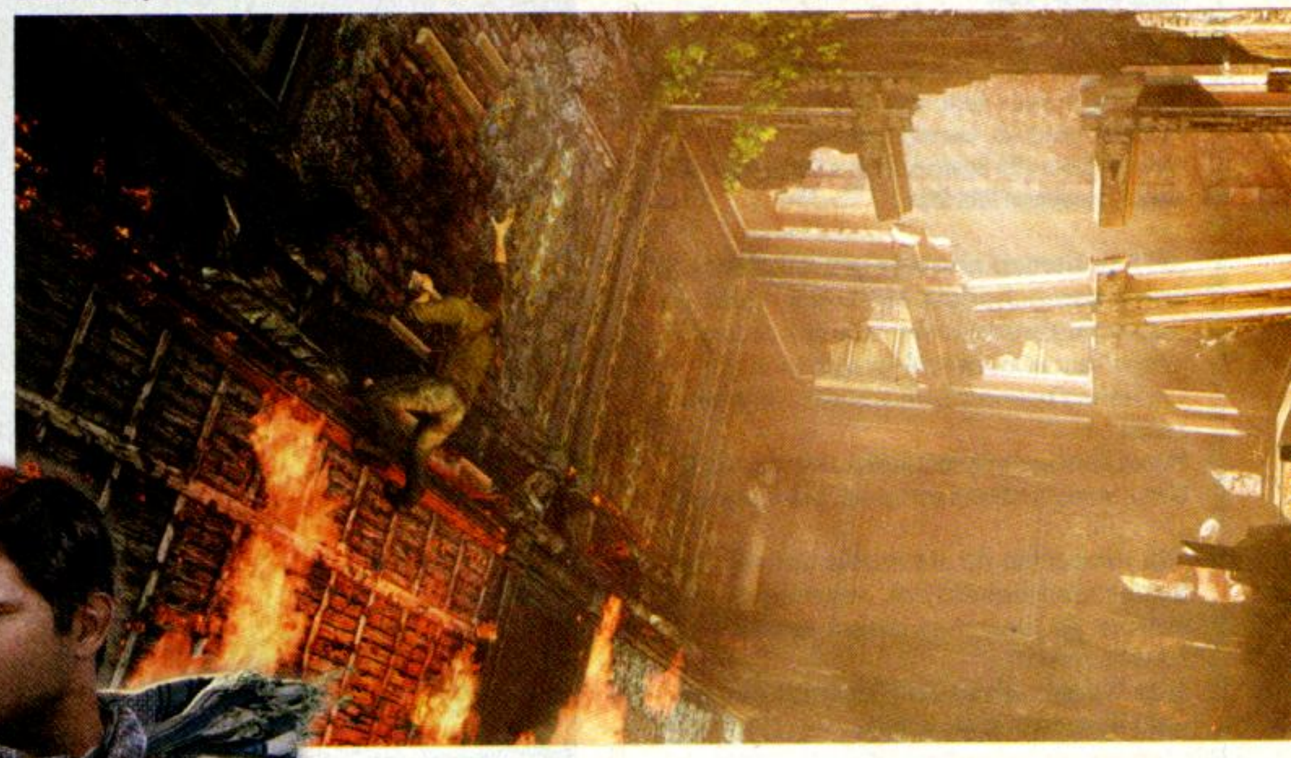
Znacie Thomasa Edwarda Lawrence'a? Był o nim film „Lawrence z Arabii", a skoro ten osobnik zainspirował twórców Uncharted 3, to nie ma opcji, musicie go obejrzeć, by lepiej wczuć się w klimat. Brytyjski oficer oprócz tego, że dołączył do wojsk przywódcy arabskiego powstania przeciwko Turkom, był archeologiem i szczególnie interesował się tajemnicami Ar-Rab al-Chali – pustyni znajdującej się na południu Półwyspu Arabskiego. Już wiecie, gdzie rozbił się wspomniany wcześniej samolot. Lawrence poszukiwał mitycznego, rzekomo zasypanego piaskiem miasta, a jak każdy fan Lary Croft, Indiany Jonesa i Nathana Drake'a wie – gdzie zasypane miasto, tam skarbów dwanaście. Czy coś. Nate wraz ze swoim przyjacielem i mentorem Victorem „Sully" Sullivanem wyruszą śladami TE Lawrence'a, by odnaleźć to miejsce i się obłowić. Do tej pory nie zostało potwierdzone, czy powrócą Chloe i Elena, ale nie ma opcji, by nie powróciły. Rozwścieczeni fani rozszarpaliby dymiące zwłoki autorów.

Dobrze wiecie, że nie przesadzam.

Śmiało można założyć, że bohaterowie – a na pewno Drake, bo Sully niekoniecznie musi mu wszędzie towarzyszyć – znów będą podróżowali po świecie. Trafią między innymi do opuszczonego dworu we Francji. Zniszczona, porośnięta bluszczem rezydencja (bez zombiaków) nie jest miejscem do zabawy dla dzieci. Połamane schody i dziurawe podłogi niestraszne są Drake'owi, który od momentu, gdy widzieliśmy go po raz ostatni, wlał w żyły rocket fuel i nauczył się kilku akrobatycznych sztuczek. Pamiętacie jak

Tym razem bohater znajduje się na pustyni, a gdy wchodzi na wydmę i kamera go okrąża, okazuje się, że stoi on niedaleko płonącego, rozbitego samolotu. „Ja to zrobiłem" – krótko rzuca Drake

Nathan ma prać wrogów bez litości, a nie cackać się z nimi. Producent mówi, że jeśli Drake weźmie udział w bójce w barze, nie zawaha się przed rozbiciem butelki na łbie przeciwnika. Tak trzymaj, chłopaku.



Ezio wchodził po ścianach i gdy znalazł się pod balkonem odchylał się, odbijał od ściany i łapał krawędzi tego balkonu? Nathan teraz też tak umie – można jedynie domyślać się jaki ma z tym związek fakt, że Nolan North użycza głosu Drake'owi oraz Desmondowi z Assassin's Creed.

DRAKE I TEMPLARIUSZE

Działania bohaterów nie umkną uwadze tajemnej organizacji, której początki sięgają czasów, gdy w poszukiwaniu skarbów po świecie rozbijał się inny Drake – Sir Francis. Umówmy się, że na razie ignorujemy skojarzenia z Templariuszami, Abstergo i Asasynami. Członkowie owej organizacji to oczywiście badguys, na dodatek nieprzebierający w środkach. To ich ludzie rozleją w rezydencji benzynę i rzucą niedopałek.

Ucieczka z płonącego budynku to klasyczny, najeżony skryptami temat. Łatwo go zepsuć, o czym mówi Adrian Chmielarz w wywiadzie kilka stron dalej, ale Naughty Dog już udowodnili, że są mistrzami tej roboty.

Ile razy można powtarzać, że obowiązuje zakaz palenia?

W mgnieniu oka stary budynek staje w płomieniach i są to najbardziej realistycznie, a przy tym najpiękniejsze płomienie, jakie kiedykolwiek widzieliśmy w grach video. Ba, w wielu filmach nie wyglądają aż tak cudnie i przerażająco. Nie ma czasu do stracenia, bohaterowie rzucają się do ucieczki z płonącej pułapki, ale po drodze jeszcze czeka ich kilka starć z uzbrojonymi bandziorami. Pierwszego Drake zdejmuje w iście asasyńskim stylu, zeskakując na niego. Wpadając na typa z impetem, bohater gasi mu światło, i jasne jest, że to nie będzie jedyna okazja, by w ten sposób wyeliminować zagrożenie.

STREET FIGHTER

Drake zrobił się brutalny. Nie patyczkuje się, tylko podbiega do przeciwnika, zadaje mu kilka mocnych ciosów, rzuca na kolana i poprawia potężnym kopniakiem prosto w twarz. Auć, bez wątpienia trzy wypłaty pójdą na opiekę dentystyczną. Źli, uzbrojeni goście nie będą stali z boku i przyglądali się, jak ich kumple dostają wciry. Przybiegną z pomocą i albo przygrzmocą Nathanowi z piąchy, albo złapią go i przytrzymają, by partner mógł mu spuścić manto. Czy nie lepiej byłoby po prostu strzelić mu w plecy? Drake wykorzysta moment zagapienia i kopnie leszcza stojącego przed nim, a tym co go trzyma tak zakręci, by zasłonić się nim przed kulami.

DREWNIANA PUŁAPKA

Ucieczka z płonącego budynku to klasyczny, najeżony skryptami temat. Łatwo go zepsuć, o czym mówi Adrian Chmielarz w wywiadzie kilka stron dalej, ale Naughty Dog już udowodnili, że są mistrzami tej roboty. Drogę do drzwi blokuje płonąca belka, nagle rozsypuje się podłoga i Nathan omalże wpada prosto do oceanu ognia, ale w ostatniej chwili łapie się barierki. W trakcie sprintu po schodach Drake niefortunnie staje na spróchniałym stopniu i nie może się wydostać. Sully przybiega z pomocą, szarpie przyjaciela za nogę, a gracz w tym czasie zachowuje kontrolę nad ręką bohatera i strzela do nadbiegających przeciwników. Nieustanny dopływ adrenaliny do mózgu przez kilka minut zapewniony. Po takiej jeździe nie pozostanie nic innego, jak zakrzyknąć „jeszcze!" i kontynuować podróż śladami Lawrence'a. Jasne, właściwie nic oryginalnego Naughty Dog nie przygotowało, znamy to wszystko z Uncharted 2, ale w tym przypadku, to doskonała wiadomość. Takich gier nigdy za wiele. //**Mielu**

GADAJĄCE GEEKY

„Będzie film na podstawie Halo. Poprzednim razem, w 2007, wszyscy bardzo chcieli go zrobić, i reżyser, i Microsoft, i szefowie wytwórni. **Nie wypaliło przez prawników".**
Frank O'Connor z Microsoftu ponownie rozbudza nadzieje fanów Master Chiefa.

„Krótka piłka – **to byłaby po prostu słaba gra.** Jesteśmy dumni z faktu, że postanowiliśmy nie wydawać produktu kiepskiej jakości".
Andrew Wilson z EA Sports dumnie ogłasza prawdziwy powód skasowania NBA Elite.

„GT5 to bardzo sterylna gra w kolekcjonowanie samochodów. My chcemy dostarczyć graczom najbardziej autentyczne doświadczenie jazdy w samochodzie wyścigowym i pod tym względem z pewnością ich pobijemy. Tego jestem pewien".
Patrick Soderlund z EA bez ogródek stwierdza, że NFS Shift 2 zmiażdży nawet najpotężniejszych konkurentów.

„Na Kinect nie da się zrobić dobrej gry z mieczami świetlnymi. Jeśli taka powstanie na Move, jest pewnym jak cholera, że będzie lepsza niż ta na Kinect".
Anton Mikhailov, inżynier Sony, serdecznie zaprasza fanów Gwiezdnych Wojen na PS3.

„Pogadajcie sobie z całym zarządem EA, powiedzą wam to samo. Wszyscy skupiamy się na tworzeniu gier do rozgrywki online. **Czas zamkniętych, w stu procentach skończonych w dniu premiery gier dla samotnego gracza się skończył".**
Frank Gibeau z EA zapowiada nowy kierunek firmy. Fani Mirror's Edge – nie nastawiajcie się za bardzo na rychły sequel.

„Po prostu wysyłam scenariusz i składam ofertę. **Aktorzy i agenci z Hollywood wiedzą, że jestem prawdziwym filmowcem i nie podzielają tego całego internetowego krytykanctwa.** Oglądają moje filmy i nie pałają do nich nienawiścią."
Legendarny i jedyny w swoim rodzaju Uwe „nie podoba się, to w ryj" Boll tłumaczy sposób, w jaki udaje mu się zatrudniać pierwszoligowych aktorów do swoich niekoniecznie pierwszoligowych filmów.

„Na rynek trafia za dużo gier. Ledwo nadążamy, bo musimy ogrywać własne tytuły, gry konkurencji, inne ważne pozycje i w końcu także gry, w które po prostu bardzo chcemy zagrać. **Staram się codziennie poświęcać na to 2-3 godziny, ale i to nie wystarcza".**
Ray Muzyka, jeden z przywódców Bioware, wylewa żale z perspektywy gracza na przesyconym rynku. Przynajmniej ktoś nas rozumie.

„Nie chcemy rezygnować z seksapilu, bo lubimy grać seksowną postacią, ale **nie chcemy, żeby ten aspekt przyćmił całą resztę".**
Brian Horton z Crystal Dynamics streszcza filozofię projektowania nowej Lary, ładnie wyjaśniając, czemu w końcu po piętnastu latach panna Croft wygląda jak względnie normalna kobieta.

„Różnica pomiędzy panem Miyamoto a mną jest taka, że on bierze jedną grę i coraz bardziej rozbudowuje jej koncepcję. Ja lubię pracować nad różnymi tytułami i realizować różne pomysły. To samo ze sprzętem, też nie lubię za długo siedzieć na jednej platformie".
Yu Suzuki o swoim podejściu do tworzenia gier. Mamy uwierzyć, że Shenmue na komórkach to dobry pomysł?

„Forza Motorsport 4 będzie najpełniejszym i realistycznym doświadczeniem motoryzacyjnym na dowolnej platformie".
Oficjalna informacja prasowa Microsoftu zapowiada kolejnego samozwańczego pogromcę Gran Turismo. Zacznijcie rozgrzewać silniki.

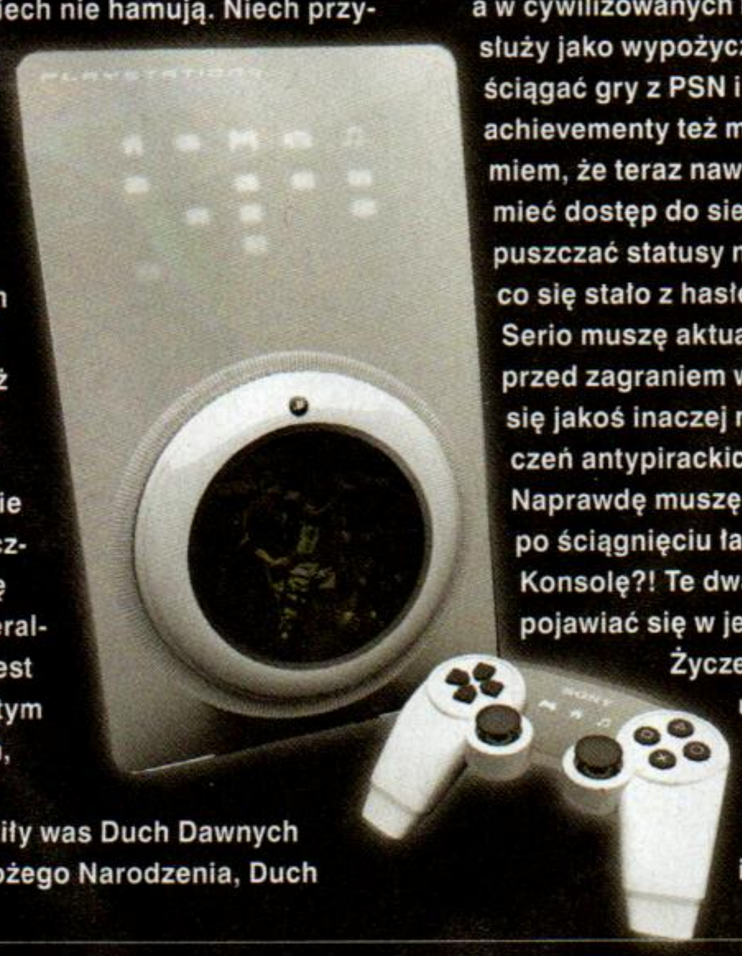
ŚWIAT WEDŁUG NERDA

Siedem rzeczy, o które proszę twórców konsol nowej generacji

Wyobraźmy sobie, że jakaś wszechmocna istota podsłuchała życzenia moje i podobnych do mnie, jarających się rozpakowywaniem i wąchaniem nowych konsol świrów. Że weszła w głowy maniaków, którzy co kilka lat zaślinieni jak szestanstolatek teleportowany na wyspę z L-World śledzą wieści o nowych konsolach i krzyknęła: cholera, zróbmy tym chłopcom dobrze. Przyjmijmy, że ta przemiła istota zorganizowała w Święta Bożego Narodzenia szyszkom z Sony, Microsoftu, Nintendo oraz – a co! – Apple'a wjazd na chatę i trip w stylu Ebenezera Scrooge'a. Chłopcy się nawrócili i zamiast wyciskać pieniążki z portfeli chcą dopieścić hardkorowych graczy.

Bo wiecie: nie będzie kolejnej generacji stacjonarnych konsol w tym roku. Ale przez chwilę poudawajmy, że tego nie wiemy.

No to jak by miała taka następna generacja konsol wyglądać? Fajnie by było, gdyby konsole mogły wyświetlać hologramy. A do pudełka powinni wrzucać szkła kontaktowe, na których wyświetlają się elementy augmented reality, żeby odpadł kłopot z kupowaniem nowego telewizora, jak to miało miejsce w początkach HD-ery, ale uznajmy, że aż tak daleko nie odlatujemy. Sterowanie myślami? Trochę za wcześnie jeszcze. Lepsza grafika? No, to na pewno. Nie to, żeby Uncharted 3 nie wywracało mi mózgu na lewą stronę jakością oprawy, ale przecież da się coś poprawić, prawda? Zawsze znałem się bardziej na rozrywce niż sprzęcie, ale czytałem ostatnio w mądrym zagranicznym magazynie, który nie musi mieć dużo napisów na okładce, bo i tak się sprzedaje, że pan z Cryteka stwierdził, jakoby konsole hamowały rozwój pecetów, przez co gry wyglądają gorzej. No to życzenie numer jeden: niech nie hamują. Niech przyspieszą. Ja wiem, że tworzenie wyglądających o niebo lepiej niż obecnie gier pochłonie gigantyczną kaskę i to generalnie nie jest na rękę tym i tamtym, ale hej, odwiedziły was Duch Dawnych Świąt Bożego Narodzenia, Duch Obecnych Świąt i Duch Świąt Przyszłych, więc nie ma żartów, musicie się nawrócić.



Jaki kontroler? No, niech już sobie będzie wbudowany Kinect 2 czy Eye Toy kolejny, bo dzięki Dance Central gry w 2010 roku w końcu stały się sexy (dziewczyny kręcące tyłeczkami na pokazach gier, a nie imprezach po nich – nie sądziłem, że takich czasów dożyję). Ale serio, niech to będzie tylko bonus, do wykorzystania wyłącznie w prostych kałżalowych grach jak wspomniany Dance Central, żeby nasze kobiety mogły tymi tyłeczkami kręcić i wrzucać filmy z tym kręceniem na Facebooka.

Życzenie numer dwa: nie poddawajcie się chłopaki, zwykłe pady na pewno mogą być jeszcze wygodniejsze i ładniejsze. Jeśli już koniecznie chcecie, by gospodynie domowe też grały, dajcie filmy instruktażowe z celebrytami, niech wytłumaczy jakaś Marysia z Plebanii czy innego Klanu jak to ogarnąć. A jeśli hologramy w tej generacji odpuszczamy, to może chociaż jakiś miniprojektorek w padzie? No co, w komórkach się mieszczą... Zastosowanie? Elementy HUD-a może wyświetlać przecież. Albo jakieś fajne okropności w horrorach. Zmóżdżcie się, wymyślcie coś.

SERIO MUSZĘ AKTUALIZOWAĆ FIRMWARE PRZED ZAGRANIEM W NOWĄ GRĘ, NIE DA SIĘ JAKOŚ INACZEJ NOWYCH ZABEZPIECZEŃ ANTYPIRACKICH NA DYSK WCISNĄĆ? NAPRAWDĘ MUSZĘ RESTARTOWAĆ KONSOLĘ PO ŚCIĄGNIĘCIU ŁATKI? RESTARTOWAĆ?! KONSOLĘ?!

Nazwijcie mnie sentymentalnym, żyjącym przeszłością, nieprzystosowanym do życia sukinsynem, ale ja bym trochę przyciął funkcje sieciowo-społecznościowe. Nie zrozumcie mnie źle, fajnie że PS3 ma przeglądarkę internetową, a w cywilizowanych krajach Xbox służy jako wypożyczalnia filmów. Lubię ściągać gry z PSN i XBL i grać online, achievementy też mnie kręcą. Rozumiem, że teraz nawet odkurzacz musi mieć dostęp do sieci i automatycznie puszczać statusy na Twitterze, ale co się stało z hasłem plug and play? Serio muszę aktualizować firmware przed zagraniem w nową grę, nie da się jakoś inaczej nowych zabezpieczeń antypirackich na dysk wcisnąć? Naprawdę muszę restartować konsolę po ściągnięciu łatki? Restartować?! Konsolę?! Te dwa słowa nie powinny pojawiać się w jednym zdaniu.

Życzenie numer trzy: nie udziwniajcie konsol jeszcze bardziej i nie zmieniajcie ich w pecety i smartfony. Kiedyś konsole wyglądały jak zabawki i nie mam na myśli takich używanych w sypialni. NES, Mega Drive, nawet PS One czy Nintendo 64 pasowały do pokoju dwunastolatka. Ale każda kolejna generacja poważniała, projektanci przy PS3 i cieńszej wersji Xboxa wypluli już maszynki, które moim zdaniem dorosły człowiek może położyć przed TV i się nie wstydzić. Życzenie numer cztery: proszę ten trend utrzymać – możecie nawet bardziej pojechać w minimalizm.

No i, na Mordor, zaskoczcie mnie czymś. I nie mówię tu o Grand Theft Auto, w którym w końcu można wejść do każdego budynku, bo to oczywiste, że takie już musi być. Nie mam na myśli twarzy dwa razy ładniejszych niż w zwiastunie LA Noire, bo to oczywiste. Będzie więcej mocy to wprowadźcie do gier jakieś przełomowe rozwiązanie – nich mi się w FPS-ach jeden level streamuje z tych kamer, co to Google je porozstawiał na całym świecie na przykład. Jeszcze lepiej, jak będzie obraz spod mojego bloku. Że gram sporo w horrory to akurat wolę, żeby konsola nie wydawała zapachu, jak to się dzieje w kinach 5D, ale między tym, co mamy obecnie, a startrekowym holodekiem jest jeszcze kilka etapów, które można zaliczyć. Chcę realnego przełomu, a nie 3D, od którego boli głowa.

Życzenie numer sześć: żadnych kabli. Bezprzewodowe pady były najlepszą rzeczą, jaka przydarzyła się światu od czasu poleconego mi przez kumpla sposobu na zablokowanie wyświetlania komentarzy na Onecie. Pójdźcie proszę krok dalej, upchnijcie zasilacz w konsoli, wyślijcie obraz bezprzewodowo, na pewno się da. Nie wiem jak, bo ja raczej rozrywką niż sprzętem się zajmuję jak wspomniałem, ale dacie radę.

I... to tyle tak naprawdę. Jak widzicie, wcale nie wymagam tak dużo. No, poproszę jeszcze, jako siódme życzenie, na start nowych konsol pudełka z GTA V, nową grą Teamu Ico, paraliżującymi pośladki Gearsami i Mario równie przełomowym, co Mario 64. A wcześniej dajcie zwiastuny tych gier, żebyśmy mogli się zastanawiać, czy to fake'owe rendery czy prawdziwki. Tego nam wszystkim życzę i jestem dobrej myśli... Jeśli Polsat się ugiął i puścił Kevina w święta, to znaczy, że cuda się zdarzają!

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

FULL OFERTA WWW I TEL
LittleBIG Planet 2
ROCK BAND 3
TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED
GRAN TURISMO 5
DEAD SPACE 2
CALL OF DUTY BLACK OPS
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
WYSYŁKA 24h
GRY PS3 XBOX360 OD 30ZŁ
KUPUJ TANIEJ
NIŻ W
CZYNNE PON-PT 11-20 SOB 10-14
KONSOLE GRY AKCESORIA
PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NDS WII
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA
0 503 624 692
022 498 99 93
MAD GAMES
www.madgames.pl

Test Drive Unlimited 2

Wakacje na Ibizie za mniej niż dwie stówki? Najlepsza oferta last minute na rynku!

Ubóstwiam takie początki gier wyścigowych. Na dzień dobry dostaję piękny, lśniący nowością supersamochód i od razu wciskam pedał gazu do dechy. Jest tylko droga, ja i kilkaset koni mechanicznych pod maską. Nie startuję w wyścigu, nie walczę o pierwsze miejsce w stawce i niczym się nie przejmuję. Po prostu jadę przed siebie i czuję się jak na wakacjach. Czuję jak spełniają się moje marzenia.

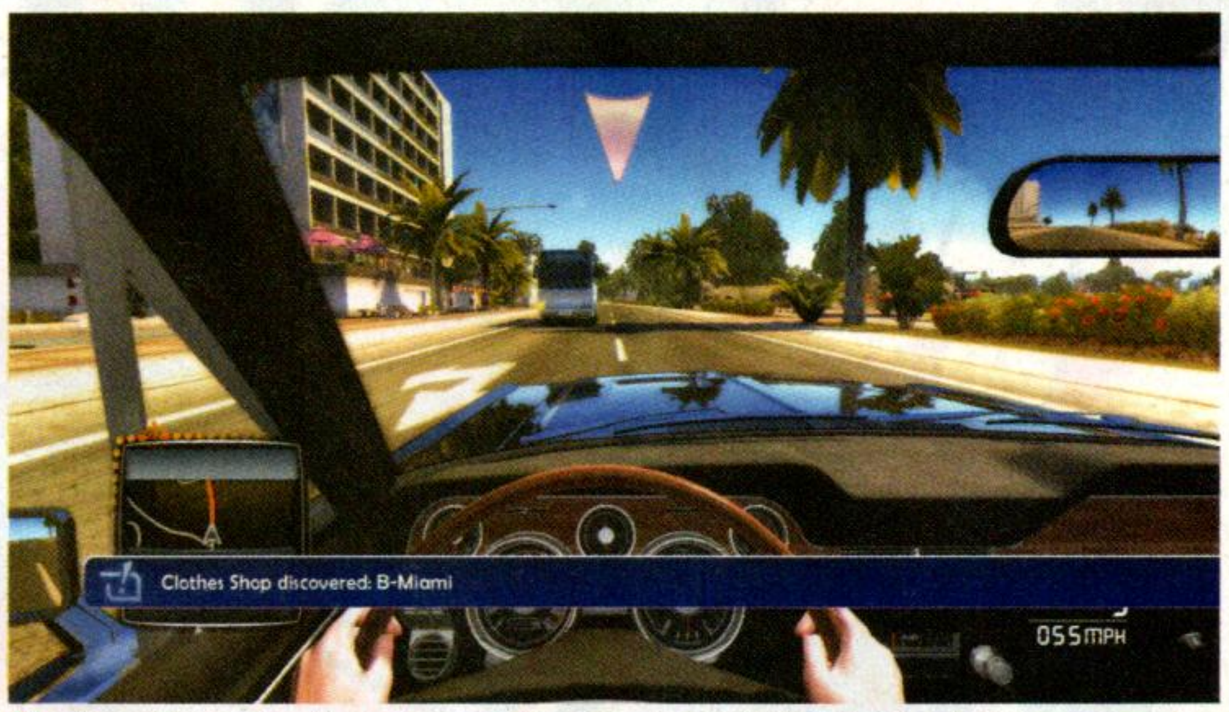
DOBRE ZŁE POCZĄTKI

Niestety sen szybko się kończy. I to dosłownie. Bohater (lub bohaterka) Test Drive budzi się w czerwonym Ferrari, ale okazuje się, że nie jest właścicielem tego włoskiego potwora, a jedynie chłopcem (dziewczyną) na posyłki. Fabuła w grach wyścigowych to rzadkość, więc z zainteresowaniem zacząłem oglądać pierwsze scenki. Szkoda tylko, że szybko skończyło się to nerwowym naciskaniem na padzie wszystkiego, co popadnie, by pominąć filmiki – nie mogłem wytrzymać idiotycznych kwestii wypowiadanych przez trzeciorzędnych aktorów. To niewiarygodne jak bezwzględnie traktuje się graczy w tej grze. Najpierw hulaj dusza – impreza na dachu apartamentu w rytmie skocznej muzyki, sprytnie pomyślany wybór kierowcy spośród gości i przejażdżka Ferrari, a potem czołowe zderzenie z szarą rzeczywistością. Scenariusz od zera do bohatera wydaje się oczywistym rozwiązaniem, ale nie należy karać graczy tak słabymi scenkami, których w dodatku nie można pominąć. Na szczęście jest to jeden z niewielu minusów Unlimited 2, który zauważyłem podczas moich przejażdżek po Ibizie.

WYMARZONY URLOP

W grach wyścigowych zazwyczaj najważniejsze są samochody, co udowadnia ponad tysiąc pojazdów w Gran Turismo 5. Liczy się także model jazdy – wymagający niczym w serii Forza Motorsport, innym razem w miarę prosty, ale bardzo grywalny jak Need for Speed. Natomiast rzadko kiedy w plusach recenzji wymienia się klimat. Jednak to właśnie wakacyjny nastrój przyciągnął graczy do pierwszego Unlimited – piękna wyspa, jeszcze piękniejsze pojazdy, dostosowany do umiejętności gracza model jazdy i lekki, radosny klimacik. Wychodzi na to, że Test Drive miał wszystko, co wyżej wymienione produkcje, ale wyróżniał się na ich tle unikalnym podejściem do tematu. Owszem, można było startować w wyścigach, ale najlepsze było swobodne podróżowanie.

Unlimited 2 zauroczył mnie pięknymi widokami, malowniczymi krajobrazami – z miejsca ujęły mnie kręte, wąskie uliczki w górach oraz drogi położone nad samym morzem. Błękitne niebo, ścieżki słońca na wodzie, szum wiatru – jednym słowem idylla. Ekipa Eden Games wylała ponad trzy tysiące kilometrów wirtualnego asfaltu, więc „droga wiedzie w przód i w przód" i nie widać jej końca. Mercedes SLR, McLaren i Viper nie będą więc musiały przejmować się zbyt krótkim pasem startowym i wgniotą Was w fotel swoimi maksymalnymi osiągami. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by poszaleć po bezdrożach i ubrudzić Range Rovera, czy Audi Q7, przecinając oponami żwir, piasek i błoto. Po takich ekstrawaganckich wojażach warto odwiedzić niewielkie miasteczka, bogate przystanie jachtów i ekskluzywne osiedla. Różnorodność obiektów jest ogromna, a ich plastyczność z pewnością Wam się spodoba. Gorzej z samym wykonaniem; nie jest to poziom Burnout Paradise, ale Ibiza jest większa, niż znana fanom serialu „Lost" wyspa Oahu, na której ścigaliśmy się w pierwszej części (ona również pojawia się w TDU2).



Deski rozdzielcze nie są tak dopracowane jak w Gran Turismo 5 i Need for Speed: Shift, więc rzadko ustawiałem taki widok. Lepiej podziwiać tylki aut, niż ich wnętrza. Bez obrazy dla kobiet.

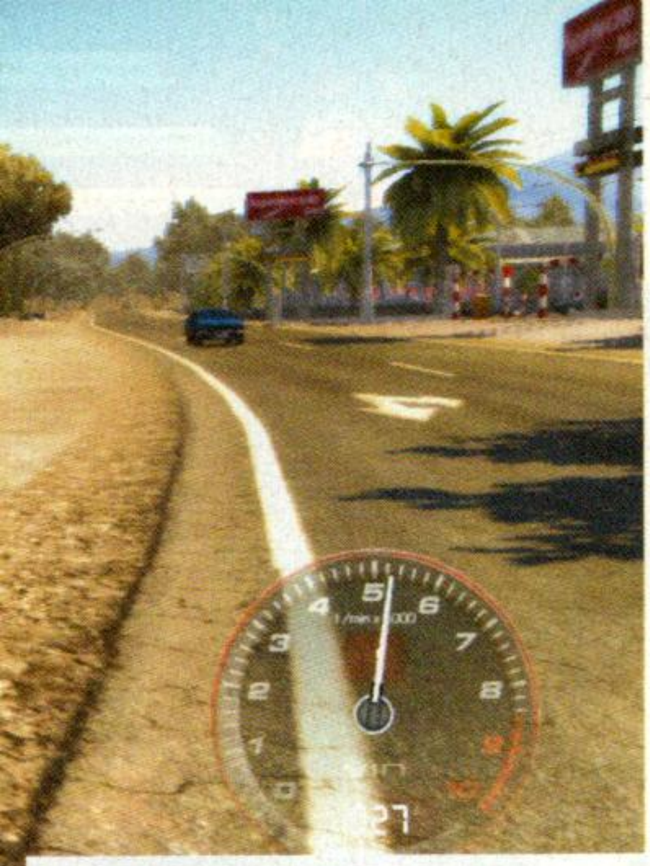
Unlimited 2 zauroczył mnie pięknymi widokami, malowniczymi krajobrazami – z miejsca ujęły mnie kręte, wąskie uliczki w górach oraz drogi położone nad samym morzem

LICENCJA NA GRANIE

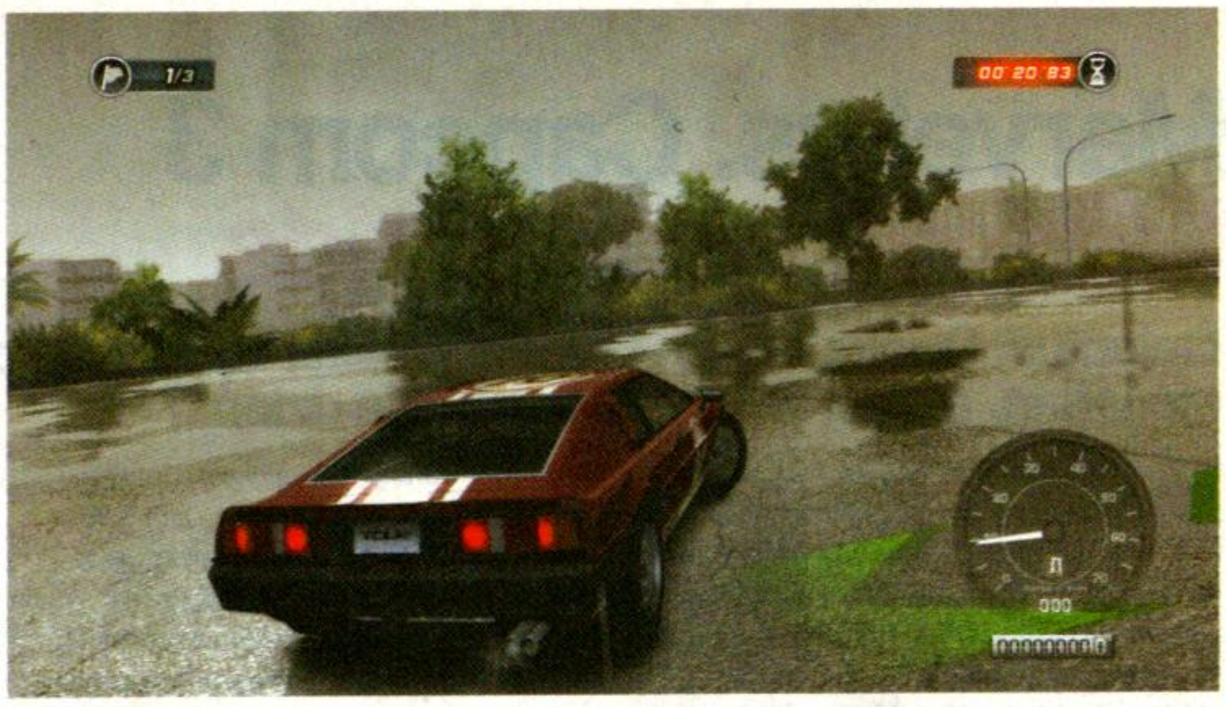
Wygląda na to, że poprawione zostały niedociągnięcia z pierwszej części. Doczytywanie obiektów już tak nie męczy, choć nadal sporadycznie się pojawia. Spadki animacji przyprawiały o czkawkę i nie pomogły nawet liczne patche, nad którymi developer pracował miesiącami. W dwójce nie zauważyłem takich problemów, za co szczerze dziękuję zespołowi Eden Games. Wprowadzono cykl dnia i nocy, a zmienne warunki atmosferyczne nie są jedynie kosmetyczne, a faktycznie wpływają na jakość prowadzenia samochodu. Lepsza jest fizyka wypadków, choć nadal zdarzało się, że samochód po prostu stawał w miejscu, gdy wjechałem w krawężnik przy prędkości 200 km/h. Chłopaki z Eden Games nadal mają czas na poprawki, więc liczę choćby na dopracowanie samochodów poruszających się po drogach Ibizy – wyglądają koszmarnie w porównaniu z dopieszczonymi autkami, którymi kieruje gracz. Ogólnie testowana przeze mnie wczesna wersja gry wyglądała lepiej niż pierwszy Test Drive Unlimited.

Czy to oznacza, że urlop na Ibizie jest całkowicie beztroski? Odpowiedź na to pytanie nie będzie taka prosta. Zaklinam się bowiem na wszystkich bogów motoryzacji, że gdyby nie możliwość wyboru wspomagania dla kierowcy, to rzucałbym płytką po całej redakcji. Unlimited w swoim symulacyjnym ustawieniu jest niebywale trudny. Na szczęście do wyboru są trzy poziomy, od takiego dla laików motoryzacji, przez średni, aż do najwyższego, przygotowanego dla samochodowych wymiataczy. Jednak nawet to drugie ustawienie potrafi sprawić problemy. To jedna z tych gier, które nie pozwalają czuć się bezpiecznie na prostej drodze. Bardzo łatwo stracić kontrolę nad rozpędzoną maszyną, a wchodzenie w zakręty po opadach deszczu należy opanować do perfekcji.

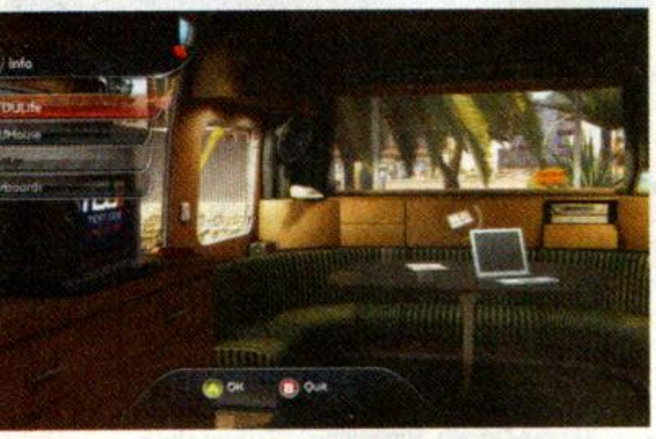
Mapka i GPS działają bardzo sprawnie. Nie miałem problemów z poruszaniem się po wyspie, a w razie czego można po prostu teleportować się w wybrane miejsce.



Twarze, poprawcie twarze bohaterów tego „dramatu"! Piersi dziewczyn na imprezach podskakują w rytm muzyki nie gorzej niż w serii Dead or Alive, ale ciężko pisać, że mają one buźki za milion dolarów. A w ogóle to fabuła jest nadęta i pretensjonalna.



Samochody są opisane pokaźną listą osiągów, ale nie ma pomiędzy nimi gigantycznych różnic w prowadzeniu. Fajnie, że można je dokładnie pooglądać, zajrzeć do środka, nacieszyć się widokiem.



Ibiza jest olbrzymia. Pełna luksusowych salonów samochodowych, agentów nieruchomości, chirurgów plastycznych (!), markowych sklepów i drogich klubów. Można po nich chodzić w trybie FPP, tak samo jak po własnym domu i garażu.

ONLINE / OFFLINE

Jednym z fajniejszych motywów w pierwszej części było niejako podłączenie całej wyspy do sieci. Online i offline przenikały się, choć gracze narzekali na problemy z dołączeniem do swoich e-kolegów. Nadal nie wiem, czy dwójka poprawi te rozwiązania, gdyż na listach natrafiłem tylko na pięciu graczy. Jeden z nich był w sieci, ale jego wóz stał w miejscu i był... przezroczysty. Dopiero przy okazji recenzji okaże się jak poradzi sobie Unlimited 2 z trybem wieloosobowym. Nie miałem też dostępu do online'owych klubów i kasyna, gdzie będzie można przepuścić wirtualną gotówkę w towarzystwie kumpli z całego świata i wygrać unikalne modele samochodów. Tutaj Test Drive najbliżej do Home (nic więc dziwnego, że na wyspie roi się od sklepikarzy i fryzjerów), co zdecydowanie wyróżnia ścigałkę Eden Games.

W nauce jazdy pomogą obowiązkowe licencje. Takie w stylu Gran Turismo. Jeżeli chcecie uzyskać dostęp do wyścigów, turniejów i wszystkich klas samochodów (również terenowych), musicie zdać odpowiednie testy. Zaczyna się niewinną zabawą – trzeba dojechać do checkpointu w narzuconym czasie. Banalne? Niekoniecznie. Wszystko z powodu kontrastu pomiędzy imprezową aurą panującą na wyspie, a całkiem wymagającym modelem jazdy. To tak jakbym miał urlop, ale codziennie musiałbym chodzić po plaży w gajerku. Wdepnąłem pedał gazu i z zaskoczoną miną niedzielnego kierowcy patrzyłem jak koła zakręciły w miejscu, wydobył się spod nich dym, a silnik zaskrzeczał z żalem. Szybko więc przerzuciłem się na prowadzenie w stylu serii Project Gotham Racing. Symulacyjnie, ale nie tak hardcore'owo jak w Gran Turismo. I to pomogło. Nauczyłem się kontrolowanych poślizgów, bezbłędnego wymijania samochodów oraz optymalnego startu samochodu. Z tym, że licencje wtłoczono mi szkolnym sposobem, czyli powtarzałem konkurencje po kilkanaście razy i trochę mi to przeszkadzało. Pierwsza część nie była tak trudna, przynajmniej nie na początku. Mam nadzieję, że w końcowej wersji testy będą lepiej zbalansowane, by nie odstraszyły graczy.

NIELIMITOWANY SPLENDOR

Tak jak w Gran Turismo 5 chodzi o miłość do samochodów, tak w Test Drive poczułem, że najważniejszy jest styl. Z jednej strony chodzi o to, że można jeździć tak, jak walczył Dante – nieważna jest skuteczność, ale najefektowniejsza kombinacja. Wymijając o milimetr samochody albo czysto wchodząc na zakrętach w poślizgi pakuje się pasek postępu, za napełnienie którego gra może wypłacić pieniądze. Może, ale nie musi – gracz decyduje czy chce małą, ale pewną sumkę, czy próbuje nabić większą kwotę, ryzykując utratą całej puli w razie wypadku. Z drugiej strony chodzi o styl w jego materialnym rozumieniu. Na Ibizie widać pieniądze, a najdroższe samochody to nie wszystko. Można kupować ekskluzywne apartamenty, posiadłości, a nawet jacht (zaczyna się w przyczepie na nędznym podwórku). Ważne są ciuchy kierowcy i jego fryzura, a więc detale, którymi zazwyczaj nie przejmujemy się w wyścigach. Po co to wszystko? By ustawić super samochód na plaży, cyknąć mu zdjęcie i pokazać znajomym. Hot Pursuit lansuje się wynikami przejazdów – Unlimted 2 zaprasza na luksusowe wakacje w pięciogwiazdkowym Ferrari. Test Drive to symulacja życia milionera, który spędza czas w najpiękniejszych regionach świata, jeżdżąc najlepszymi i najdroższymi maszynami. Rezerwujecie bilet na Ibizę? //**Fax**

Na Ibizie widać pieniądze. Można kupować ekskluzywne apartamenty, posiadłości, a nawet jacht. Ważne są ciuchy kierowcy i jego fryzura, a więc detale, którymi zazwyczaj nie przejmujemy się w wyścigach

Marvel vs. Capcom 3
Fate of Two Worlds

Galactus, Doctor Doom i Albert Wesker łączą siły, by podbić nie jeden, a dwa światy. Kto „uratuje dzień”?

Nowy Jork. Trwa festiwal The Daily Bugle połączony z paradą komiksowych bohaterów. Gigantyczny balon Spider-Mana obija się o budynki. Platformy z tłumami fanów, obwieszone setkami amerykańskich flag, powoli wyłaniają się zza wieżowców, oklejonych plakatami Iron-Mana, reklamami pizzy na telefon i miłosnymi usługami Morrigan. Radosną atmosferę zakłóca pojawienie się Weskera. Mieszkańcy nie wydają się tym faktem zaniepokojeni, bo przeżyli już niejedną epidemię, a na miejscu zjawia się największy bohater Nowego Jorku, więc szykuje się dobra zabawa. Spider-Man nie zamierza jednak walczyć sam. W końcu Wesker jest znany ze swoich zapędów do najróżniejszych mutacji, a kto lepiej zna ten temat niż przedstawiciele X-Men? Ponętna Storm o burzliwym charakterze i skory do bitki Wolverine zawsze chętnie pomagają pająkowi. Albert również wzywa posiłki. Boginię piorunów kontruje boginią słońca w ciele białego wilka, czyli Amaterasu z Okami. Dołącza do nich również Dante, bo z nieoficjalnych źródeł wiemy, że tylko pół-demon może połamać admantowe kości Logana. Szóstka wojowników zajęła miejsca; fotoreporterzy w stylowych garniturach narażają życie, by pstryknąć im z bliska kilka fotek, startują helikoptery stacji telewizyjnych i zaczyna się relacja na żywo. Readyyyy? Fight!

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

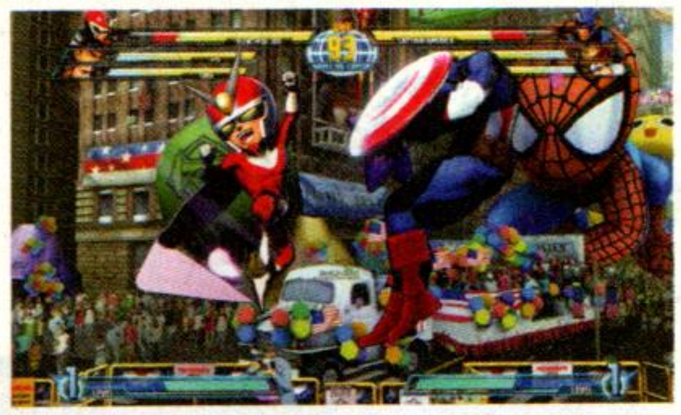
Wolverine robi to w czym jest najlepszy, czyli tnie ekran na kawałki efektownymi ciosami. Może i wygląda niepozornie – mały, zarośnięty, ubrany w swój niezbyt macho, lateksowy żółto-niebieski strój – lecz jako prawdopodobnie najpopularniejszy heros na świecie zapracował na swoją opinię. Capcom wie, że większość amerykańskich nastolatków wybierze go na dzień dobry, więc nie będzie on najtrudniejszym do opanowania zawodnikiem. To nie Tron Bonne (MegaMan Legends), atakująca wrogów armią uroczych Servbotów. Do nauki systemu, opierającego się na niskim, średnim i wysokim ataku – Capcom przećwiczył go w Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars – nie ma więc sensu wybierać Super-Skrulla, który w swoim arsenale ma moce wszystkich członków Fantastic Four. Czy to oznacza, że Wolverine będzie w pewien sposób faworyzowany?

Zapomnijcie. Dante lekceważy go od pierwszej sekundy. Zamienia się w demona, wyciąga Ebony & Ivory i dziurawi Rosomaka 65 Hits Combo, zadając mu pół miliona obrażeń. „Incredible”? O tak, Logan może i jest gwiazdą Marvel Comics, ale Ryoto Niitsuma, producent Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds potwierdza, że syn Spardy będzie jedną z najbardziej dopieszczonych postaci. Oczywiście nie wszystkie jego ciosy i animacje znajdą się w grze, gdyż jak tłumaczy Niitsuma, część ruchów po prostu nie pasowała do rozgrywki. Może to i dobrze, bo fani mogliby nie przeżyć róż i rozkładanego neseserka z Devil May Cry 4.

Nie oznacza to, że niszowa – biorąc pod uwagę niską sprzedaż Okami – Amaterasu będzie psiną do bicia. O nie, bogini nie tylko zabrała ze sobą wszystkie miecze i bicze, podkręcone mocami żywiołów, ale i korzysta z pnączy, by wykonać dash. A skoro Okami uznano za dzieło sztuki, to i styl walki Amaterasu można uznać za poezję w ruchu – przecież niecodziennie widzimy rośliny wyrastające z ziemi pod stopami/łapami bohatera po każdym kroku. Jednak pojawienie się białego wilka zmusza do zastanowienia się nad kondycją psychiczną japońskiego developera. Równie dobrze moglibyśmy walczyć z żyjącym statkiem – siedzibą X-Factor do czasu, gdy upomniał się o nią Apocalypse – ale może lepiej nie podpowiadać Capcomowi takich pomysłów. Wystarczy jednak spojrzeć na datę premiery Okamiden (15 marca 2011 roku), by zrozumieć, że mamy do czynienia ze sprytną akcją marketingową. W ten sposób można też tłumaczyć obecność Thora, który wkrótce rozbije ekrany kin swoim Mjöllnirem (dlatego też Iron-Man bardziej przypomina swoją filmową niż komiksową wersję). Uważnie patrząc na listę dostępnych postaci odnoszę wrażenie, że producent chce przypodobać się zarówno starszym jak i młodszym fanom. Z jednej strony jest więc Zero i Felicia, a z drugiej C. Viper oraz Spencer. Podobną tezę można postawić w stosunku do bohaterów komiksów. Dla dziadków Wolverine, dla nastolatków X-23. Wiadomo, że Marvel Comics i Capcom muszą realizować swoje plany strategiczne, ale to nie znaczy, że gracze nie będą zadowoleni z Fate of Two Worlds. Najważniejsze, żeby producent zachował balans – bo jak wiadomo w przypadku serii Marvel vs. Capcom różnie z tym bywało – co przy tak szalonym składzie może być zadaniem, z którym nie poradziłby sobie nawet Tom Cruise.

Pierwsze DLC zapowiedziano przed premierą. Będzie to Jill (nie za dużo tego Resident Evil?) oraz Shuma-Gorath. Naprawdę? Oślizgły stwór z mackami? Muszę to zobaczyć!

□ Gra mocno promuje kombinacje wyprowadzane w powietrzu. Ba, czwarty przycisk właśnie za nie odpowiada. Capcom kocha takie akcje, gracze również.



□ Każdy bohater MvC3 będzie miał własną historyjkę; pogada, powalczy, pokrzyczy i uratuje lub zniszczy świat.

DREAM TEAM

Końcowy skład nadal może się powiększyć, ale już teraz wywołuje spore kontrowersje. Po co nam She-Hulk skoro jest Hulk? Wolverine i X-23 walczą niemalże tak samo. Ten sam zarzut można postawić w przypadku Trish i Dantego, który przypadkiem ma identyczne uzbrojenie jak Deadpool. Mroźne ataki Amaterasu i Storm są bliźniaczo podobne. Oszczędność na specjałach? Street Fightera reprezentuje aż trójka wojowników, to samo w przypadku Resident Evil. Po co tak promować te serie? Nie lepiej przypomnieć bohaterów Onimushy? Argument, że gracze ich nie kojarzą jest słaby, bo kto kojarzy Dormammu i Shuma-Goratha? Marvel może przebierać w bohaterach, więc czemu wybrano Super-Skrulla? Nie rozumiem tych decyzji, ale trzeba poczekać na pełny skład, który ma zamknąć się na 40 zawodnikach. Martwi również mała liczba aren; w tym momencie nie ma nawet dziesięciu, choć większość jest wielopoziomowa i interaktywna.

DAWID I GOLIAT

Wróćmy do szóstki herosów, o walce których piszę na tych dwóch stronach. Spider-Man to klasyczny łobuz, wypłacający piąchy i kopniaki. Parker dobrze też radzi sobie na odległość, dzięki swojej pajęczej sieci, a jego zwinność umożliwia mu szybkie skrócenie dystansu. Czy ma jednak szanse w starciu z Weskerem? Teleportacja, rakiety typu ziemia-pająk, zombie-wirus w układzie krwionośnym i cios z bańki w stylu Raidena z Mortal Kombat 4. Tutaj widać potęgę trzyosobowych składów, bo wystarczy wycofać Spider-Mana i wprowadzić Storm, a ta poradzi sobie z nawet z ultraszybkim Weskerem, zamrażając całą arenę burzą śnieżną i poprawiając tornadem. Niitsuma zarzeka się, że udało się zachować w miarę sensowny balans, tylko jak w to uwierzyć, gdy Hulk wkurza się na nawijającego o prawdzie i sprawiedliwości Viewtiful Joe? Można by zakładać, że część wojowników dodano dla zabawy (np. Sir Arthur i M.O.D.O-.K.). I tutaj Capcom pokazuje swoją klasę, gdyż lekki cios Joe, który wybije Spencera w powietrze nie zadziała w ten sam sposób na Hulka. Tak samo Chun-Li inaczej wykona swój rzut na Ryu niż na olbrzymim Dormammu. Ba, może w ogóle być to inny atak, choć wyprowadzany w ten sam sposób i zadający podobną liczbę obrażeń. Niitsuma dorzucił swojemu zespołowi mnóstwo pracy, ale: „było to konieczne poświęcenie, dzięki któremu mogliśmy wprowadzić różnorodnych zawodników". Za wyrównaniem szans wszystkich postaci przemawia jeszcze dziesięć lat podglądania grających w Marvel vs. Capcom 2. Nie podejrzewam Capcom o to, by wydał odświeżoną wersję swojego klasyka na PSN i XBLA by nas śledzić, choć zespół odpowiedzialny za trójkę bacznie obserwował jak sobie radzą gracze na PS3 i X360. Przypomnijcie sobie wszystkie serie bijatyk jakie wydał Capcom i niech to będzie gwarancją najwyższej jakości, bo „nigdy nie mieliśmy wątpliwości, że Capcom jest najlepszym developerem gier walki". Mocne słowa, choć skromność Niitsumy nie jest tutaj potrzebna, bo Street Fighter IV potwierdził fantastyczną formę japońskiego producenta. I to nie jest tak, że SF IV dał zielone światło dla Marvel vs. Capcom 3 i rozgrywce w 2,5 D. Niitsuma zdradził, iż obie gry zaczęły powstawać mniej więcej w tym samym czasie, a proces wydłużył się z powodu umów licencyjnych na bohaterów Marvel Comics.

Najważniejsze, żeby producent zachował balans – bo jak wiadomo w przypadku MvC różnie z tym bywało – co przy tak szalonym składzie może być zadaniem, z którym nie poradziłby sobie nawet Tom Cruise.

Marvel vs. Capcom 3 sprzeda się doskonale. Połączone portfele dwóch gigantów zapewnią mu poprzez megapromocję czołowe miejsce na listach sprzedaży. To nie znaczy, że Japończycy pójdą na łatwiznę. Ich gra będzie najpiękniejszą i najbardziej widowiskową bijatyką wszech czasów. I wszystko wskazuje na to, że jedną z najlepiej zbalansowanych. Zacznijcie więc myśleć nad swoim trzyosobowym składem, bo w lutym trzeba będzie stanąć do walki. //**Fax**

BULLETSTORM

„STRASZNIE TRUDNO WEJŚĆ NA RYNEK Z NOWYM IP. WSZYSTKIM SIĘ WYDAJE, ŻE WYSTARCZY ZROBIĆ DOBRĄ GRĘ" – Adrian Chmielarz

Bulletstorm onieśmiela. Człowiek przeszedł już setki FPSów, zna swoje umiejętności, a mimo to czuje lekki niepokój, gdy przychodzi mu po raz pierwszy zagrać w najnowsze dzieło PCF. Zastanawia się, czy zrobi z siebie błazna często ginąc po nieudolnych próbach zabicia wrogów w widowiskowy sposób. A może zabraknie mu wyobraźni i skilla, by robić więcej niż dwa skillshoty w kółko? Adrian Chmielarz zdaje sobie z tego sprawę: ***„Gracze boją się, że gra będzie trudna, a kill with skill oznacza, że będą musieli rządzić i myślą: To nie dla mnie. Po czym grają i okazuje się, że jest zupełnie inaczej, niż myśleli"***.

Ma całkowitą rację. Najpierw gracz przyzwyczaja się, że nie ginie w dwie sekundy. Po nabraniu pewności siebie zaczyna używać wślizgu do szybkiego przemieszczania się i podcinania przeciwników. Uczy się łapać wrogów Leashem, czyli energetycznym lasso; przyciągać ich do siebie i posyłać kopniakiem na kaktusy. Pięć minut później już planuje, jak wykręcić najbardziej sutego combosa. Kopnąć typa, obejść go z boku i jeszcze raz dać mu z buta, by wpadł na innego przeciwnika? Jeszcze lepiej, gdyby obaj polecieli na mięsożerną roślinę. A może skorzystać z beczki wypełnionej jakimś wybuchowym świństwem?

Krótkie demo prezentowane na E3 pozostawiło ogromny niedosyt, ale wystarczyło, by podnieceni dziennikarze uznali Bulletstrom za jeden z najjaśniejszych punktów imprezy. Adrian Chmielarz nie jest tym zaskoczony: ***„Raz zrobiliśmy focus-test na dwudziestu osobach i połowa z nich nie wiedziała, co to jest Bulletstorm. Ktoś kojarzył, że to strzelanka od Epic. Generalnie jedna osoba cieszyła się, że nasza gra trafiła się jej do testowania. Po skończeniu testów, osiemnastu na dwudziestu gości było megazajaranych. Bardzo często widzimy to na targach i na testach właśnie"***. Takie reakcje oznaczają, że PCF zrobił dobrą robotę, a skillshoty podobają się grającym. Co ciekawe, nie planowano ich od samego początku: ***„Nie będę czarował, że to jakaś rewelacyjna myśl designerska"*** – mówi Chmielarz. ***„Nie robiliśmy tej gry na skillshoty, chcieliśmy zrobić megapro-fun-shootera. Od tego się zaczęło. Jak ktoś chce przejść singla olewając ten system, to może. Pozna scenariusz, będzie miał fajne wydarzenia na ekranie, zajebiste bronie i przeciwników. Ale jak zasmakujesz, to nie ma już powrotu – to bilet w jedną stronę"***.

Krótko mówiąc, gry pozbawione skillshotów mogą

INFO
DEVELOPER: PEOPLE CAN FLY
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 25 LUTY
KONSOLA: PS3, XBOX 360

wydać się po Bulletstorm niepełne, jakby czegoś w nich brakowało: ***„Grasz w jakąś grę, wybiegają goście i chowają się za osłonami. Ty stoisz w miejscu i czekasz z gunem aż któryś wystawi główkę. I bum! I tak z każdym po kolei. Nie ma skilla w tym jak ich zabijasz, po prostu bawisz się w Whack-a-Mole – walisz młotkiem, gdy się wychylą".***

Próbowaliście wracać do strzelanin TPP z poprzedniej generacji? Na pewno brakowało Wam możliwości chowania się za murkiem albo przyklejenia do ściany. Po Gears of War ten element rozgrywki stał się nieodłączną częścią takich gier. Chmielarz jest jednak ostrożny i nie nazywa skillshotów kolejnym cover systemem: ***„Przyjął się, bo inaczej dziwnie było grać w grę pozbawioną coverów. Skillshoty to jednak zbyt konkretna sprawa, żeby była wszędzie kopiowana jak cover system"***.

Może nie w takiej formie, jak w Bulletstorm, ale chciałbym zobaczyć jak inni rozwiną ten pomysł. Nie obraziłbym się, gdybym mógł kopnąć Covenanta albo Aliena i rozstrzelać ich w locie. Taki styl gry najpierw musi ludziom wejść w krew, a przyzwyczajenie ich do tego nie będzie łatwym zadaniem. Nikt jeszcze w taką grę nie grał. Do coverów przyzwyczailiśmy się przez pięć lat, a skillshotów nie znamy. Chmielarz protestuje: ***„Dużo ludzi widzi, że wyświetlają się na ekranie jakieś punkty i automatycznie zakłada, że rozgrywka musi być z bliżej nieznanych przyczyn bezmyślna. A tymczasem właśnie to mamy w Call of Duty. Zabijasz faceta, który Cię zabił – Revenge, plus pięćdziesiąt punktów. To jest skillshot, dokładnie tak to działa u nas. Nie my pierwsi je wymyśliliśmy, ale do tej pory się to tylko macało. W Unreal Tournament spiker mówił 'headshot' albo 'multikill', tylko było to bez znaczenia dla gry. Później był The Club – cały o strzelaniu na punkty. Elementy były, tylko nikt nie zrobił z tego całej skillshotowej gry".***

tylko headshoty przez całą grę. Skoro oni się ruszają i czasami jajca mają przysłonięte karabinem, to niby jest trudniej, dlatego za głowę będzie 25 punktów, a za jaja 50. Tylko... po co w takim razie mam strzelać w głowę?". Miał rację Thomas Fuller mówiąc, że wszystko jest trudne zanim stanie się proste. Tak samo było z bullet-time i cover systemem. ***„Bullet-time pojawił się lata temu w brytyjskiej grze Requiem, tylko była to jedna z mocy i dostawałeś ją pod koniec, na chwilę. Nie wiedzieli, jak zmienić to w dobry gameplayowy element. Cover system był w kill.switch, ale Epic uprościli go, żeby był intiucyjny. Te pięć rzeczy, które zmienili, to właśnie ten geniusz – że jak jestem za coverem i naciskam zooma, to nie tylko zoomuję, ale też wstaję. Czemu mam nie wstawać? Przecież nie chcę zoomować się na skrzynkę, za którą kucam. Zakładamy, że gracz chce jednocześnie wstać. To oczywiste rzeczy, ale one zajmują lata pracy. To naprawdę jest megatrudne i dlatego nie dziwię się, że takich gier nie było wcześniej".***

Autorzy zauważyli, że ludzie totalnie wkręcali się w historię i bohaterów, jarali się skryptowanymi eventami, a z systemu skillshotów nie wyciskali nawet połowy – lizali „naskórek zjawisk". Nie po to poświęcono dwa lata wytężonej pracy, by gracze mieli pozostać nieświadomi głębi systemu. W ten sposób zrodził się tryb Echoes. To kilka fragmentów z singla, z których wycięto przerywniki i dialogi. Zasada jest banalna – przejść poziom na punkty. Czasówki znamy z samochodówek, ale tutaj mamy FPSa ze skillshotami, co jest całkowitą świeżynką.

„Okazało się, że oferujemy graczom nową grę. Pamiętasz z singla jak robić skillshoty, więc przechodzisz poziom i masz 5 tysięcy punktów. Budzisz się następnego dnia, sprawdzasz leaderboardy, a Twój kumpel wykręcił 8 tysięcy. Jak to? Przecież miałem skillshota z każdego gościa? Zaczynasz się zastanawiać. Strzelam gościowi w jaja i daję mu z kopa w głowę, i to jest Mercy. Ale jakbym mu strzelił w jajca, ale nie z kopa w głowę, a zrobił Overkill – strzał z charge'a, leci sto nabojów naraz – to może bym dostał i Mercy i Overkill. No dobra, to go wcześniej podpalę i z tego dostanę jeszcze Afterburner. Nagle orientujesz się, że te pierwsze 5 tysięcy, które robiłeś, to był poziom dziecięcy. Robisz 10 i zaczyna się zabawa. A jak masz więcej punktów od kumpla, to znaczy, że masz większego wirtualnego penisa".

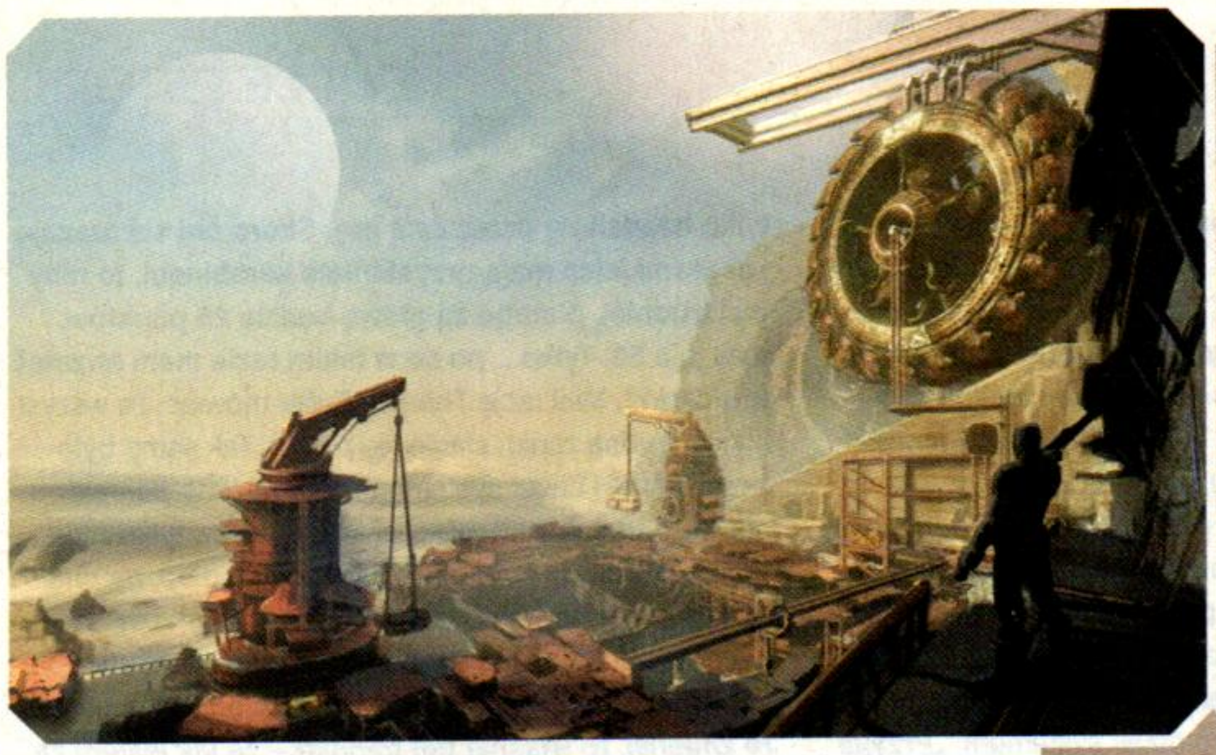
„POSTANOWILIŚMY ZAADRESOWAĆ NASZ MULTIPLAYER DO LUDZI, KTÓRZY CHCĄ ROZERWAĆ SIĘ WIECZOREM, A NIEKONIECZNIE DOZNAWAĆ UPOKORZEŃ OD TRZYNASTOLATKÓW" – Adrian Chmielarz

W dyskusjach na temat Bulletstorm często pada pytanie, jak szybko znudzi się robienie skillshotów. Jakoś nikt nie pyta, jak szybko znudzi się używanie pola stazowego i odstrzeliwanie Nekromorfom kończyn. ***„Nie rozumiem argumentu o powtarzaniu. Nikt nie narzeka, że multi w Call of Duty jest bezmyślne, nudne i ciągle robisz to samo. Jeżeli w Tekkenie łamię kark po raz tysięczny, to nie mam z tym problemu, bo ten kark się zajebiście łamie. Nie widzę problemu w powtarzaniu rzeczy fajnych"***.

Można zrozumieć internautów. Na zwiastunach i filmach z gry najczęściej widać, jak bohater gry, Grayson Hunt, robi wślizg, używa Leash i kopie przeciwników. Przy singlu trwającym 10-12 godzin, robienie tych rzeczy w kółko może się przejeść. Z drugiej strony, naiwnie byłoby myśleć, że ludzie, którzy poświęcili Bulletstorm tysiące godzin uwagi, nie doszli do takich wniosków. ***„Stworzenie tego niby prostego systemu zajęło nam dwa lata ciężkiej pracy – tworzenia prototypów, sprawdzania, co działa i jak zrobić, by gracze nie robili ciągle tego samego combosa w kółko"***. Na przykład gracz dostaje jednorazowego bonusa za każdego nowego skillshota. Proste? Możecie być pewni, że wymyślenie tego banalnego rozwiązania nie było proste. **„Myślisz sobie – zrobię taką grę, że dostanę punkty jak strzelę w głowę albo w krocze. I zaczynają się potworne schody, bo czy daję tę samą ilość punktów za głowę i jajka? Jeśli tak, to będę sadził**

Jest też bonus za czas, ale najpierw trzeba osiągnąć wysoki poziom w sztuce wymyślnego zabijania, by myśleć o graniu na podwyższonych obrotach. Ile może trwać masterowanie jednego poziomu? ***„Naszym chłopakom zajmuje to dwa tygodnie i nadal jest miejsce na poprawę. A to są ludzie, którzy przez dwa lata grali w Bulletstorm! Echoes to tygodnie grania, jak ktoś się uprze. Bez żadnej ściemy. Wydaje mi się, taką mam nadzieję, że dwa lata po premierze ludzie będą jeszcze śrubować wyniki"***.

Aż prosi się, by po takim treningu przejść kampanię jeszcze raz. Adrian bardzo ucieszyłby się, gdyby ktoś zechciał to zrobić, ale jak sam mówi – to marzenie ściętej głowy. Wie, jak mało ludzi kończy gry. Dzięki achievementom developerzy mogą łatwo oszacować ile osób dotarło do napisów końcowych i porównać z liczbą tych,



SHIT IS HAPPENING

Każda gra ma skryptowane eventy, ale nie w każdej są one dobrze zrobione. Chmielarz wyjaśnia dlaczego tak ważne jest, by były one dobrze zrobione: *„Dużo ludzi gra nie dla gameplayu, tylko po to, by pobyć kimś innym. To mnie najbardziej w grach interesuje. Ja nigdy nie będę kosmicznym piratem, nie wyląduję na Marsie, nie będę Navy Sealem, ani eleganckim złodziejem dżentelmenem. Idea jest taka, żeby dać ci poczucie bycia w tym świecie. Wszyscy starają się, by nie zagrała ci fałszywa nuta, coś nie przypomniało ci, że jesteś w grze”*. Jako przykład źle zrobionego skryptu podaje ucieczkę z płonącego domu. *„Twój kumpel wrzeszczy, żebyście uciekali, a ty sobie stanąłeś, pięć minut mija i nic. Dopiero jak przekroczysz magiczną granicę, spadnie przed tobą deska i zablokuje drzwi. Iluzja ginie, już nie jesteś w tym świecie”*. PCF również musiał zmierzyć się z tym zadaniem. *„Mieliśmy taką scenę, że trójka bohaterów skądś wychodzi, jest piękny pejzaż. Przygotowaliśmy animację jak z lewej strony Trishka wskazuje na gałąź i zaczyna po niej przełazić, odbija się od ściany niczym ninja. Problem był taki, że gracz albo tam spojrzy, albo nie. Zrobiliśmy tak, że dopiero gdy spojrzysz, ale obojętne z którego miejsca, tylko zahaczysz okiem z lewej lub z prawej, to w tym momencie Trishka wskakuje. To szczegóły techniczne. Ważne, że developerzy zaczynają robić to coraz lepiej i czujesz, że te rzeczy dzieją się dookoła ciebie, a nie są przez ciebie wywoływane. Rzeczy się dzieją, a ty jesteś w centrum wydarzeń”*. ■

„JAK KTOŚ CHCE PRZEJŚĆ SINGLA OLEWAJĄC TEN SYSTEM, TO MOŻE. POZNA SCENARIUSZ, BĘDZIE MIAŁ FAJNE WYDARZENIA NA EKRANIE, ZAJEBISTE BRONIE I PRZECIWNIKÓW. ALE JAK ZASMAKUJESZ, TO NIE MA JUŻ POWROTU” – Adrian Chmielarz

którzy przeszli pierwszy rozdział. ***„Pi razy oko, połowa ludzi nie kończy gier, które bardzo lubi. To standard w branży. A co dopiero grać drugi raz. To jest fenomen”*** – mówi Chmielarz, a pomimo tej wiedzy PCF trzyma się „zasady 30 godzin”, według której gra powinna zaoferować minimum 30 godzin rozgrywki. Nieważne czy gracz spędzi z nią tyle czasu. Musi mieć świadomość, że mógłby. ***„Wyszliśmy z tej zasady, dlatego są trzy nogi Bulletstorm: single, który jest przyzwoicie długi; Echoes, w którego możesz grać latami, jak się uprzesz; i Anarchy, w którym jest mnóstwo do zrobienia zanim osiągniesz najwyższy poziom doświadczenia. Value for money w Bulletstorm jest bardzo duże, ale tak trzeba robić – nie ma innego wyjścia”.***

Anarchy, to wariacja na temat trybu Horde z Gears of War, z tą różnicą, że przeżyć jest stosunkowo łatwo. Problemem jest zdobycie określonej liczby punktów, wymaganej do przejścia do kolejnego etapu. Trzeba współpracować, bo najwięcej punktów jest za skillshoty drużynowe. Skąd pomysł na ten tryb? ***„Skoro gra jest tylko dla dorosłych, postanowiliśmy zaadresować nasz multiplayer do ludzi, którzy chcą rozerwać się wieczorem, a niekoniecznie doznawać upokorzeń od trzynastolatków ze skillem, jakiego czterdziestoletni ludzie nie mają. Twoja sprawa jak grasz. Chcesz znaleźć się na leaderboardach, jesteś megabogiem wojny, to próbuj. A może chcesz wypić parę piwek z kumplami i pograć we dwójkę albo we czwórkę? Proszę bardzo”.***

Czym są skillshoty drużynowe? Najprostszy przykład: jeden gracz kopie przeciwnika, a drugi strzela do niego w locie. Banalne? Oczywiście, ale tylko raz gracze dostają za to bonusa punktowego, co zmusza do próbowania nowych sztuczek.

Można złapać gościa Leashem i przyciągnąć go do siebie, a w tym czasie ekipa faszeruje go ołowiem. Albo wybić agresywną grupę w powietrze – kumple w tym czasie strzelają do lotników, kopią ich gdy spadają, używają charge shota, a nawet karmią nimi krwiożerczą roślinę. Grałem na małej mapie, ale nie brakowało na niej atrakcji. Pośrodku mapy szaleje małe tornado, jest też czaszka wielkiego stwora (dinozaura?) – szczęka zaciska się, gdy wpadnie do niej ofiara. Przeciwników można wykopać w przepaść, wrzucić na słupy energetyczne albo – to już klasyk – nadziać na kaktusa.

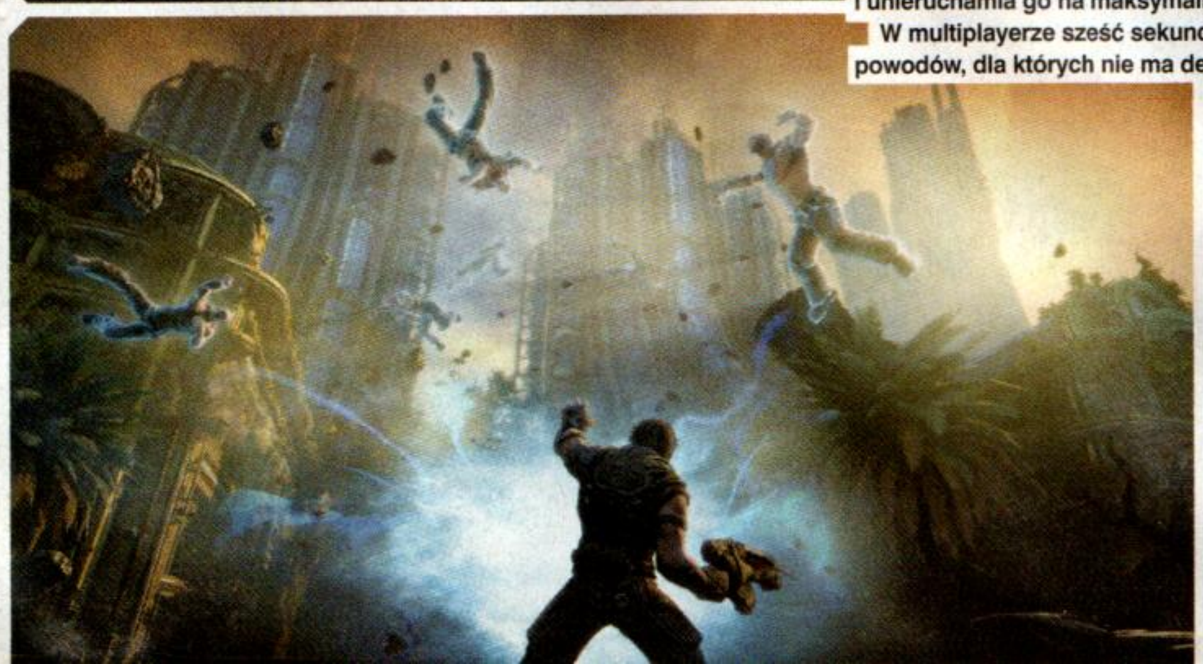
Samemu nie da się nabić wystarczającej liczby punktów, nawet wystrzeliwując gościa w powietrze w jaskini, by przywalił łbem w sufit. Ekipa musi trzymać się razem. Kumple przywracają poległego do życia, są też niezbędni do zaliczenia zadania specjalnego – trzeba wykonać konkretnego skillshota. Mojej drużynie ta sztuka udała się raz, ale to wina nieznajomości zasad zabawy. ***„Na początku możesz być przytłoczony ilością rzeczy, które można zrobić, statystyk, poziomów doświadczenia”*** – mówi Chmielarz. ***„Potem z tej magmy zaczyna formować się świat. Tak jest praktycznie z każdym multi. Zagrasz w multi Call of Duty jako***

☐ Autorzy gry obawiali się, że tryb fabularny będzie za krótki. Dopiero przy focus-testach uzmysłowili sobie, że to oni przechodzili grę szybko, bo doskonale ją znają. Bulletstorm jest dłuższy od przeciętnego shootera.

DOSZYTE KOŁO

Każda nowoczesna gra „triple-A" ma skrytpowane eventy, czyli scenki bądź całe spektakularne fragmenty poziomów. Nie zabraknie ich w Bulletstorm. Do tej pory największe wrażenie zrobiła na nas scena pościgu, a konkretnie gigantyczne koło toczące się tuż obok uciekających bohaterów. Zaskakujące są kulisy powstawania tej sceny. *„Nienawidzę gdy coś jest robione post factum, na zasadzie takiej, że chcesz mieć w grze na przykład wielki miecz, ale nie wiesz dlaczego. Ale z tym kołem właśnie tak było. Zrobiliśmy ten wyścig i on był obiektywnie całkiem fajny. Nie czapki z głów, ale bardzo pro. I nagle Michał Kosieradzki mówi – a co by było, jakby takie wielkie koło zapierniczało za nami. Jeszcze nie wiem dlaczego, ale może będzie zajebiście. To było trzy lata temu! Zrobił test, wsadził to koło i nagle dostało to takiego X-Factor, że zrobiła się magia w tym levelu. No i wszyliśmy to koło. Myślę, że jakbym nie powiedział, to nikt by nie zauważył, że było doszyte".* Udało się sensownie zintegrować to wielkie koło ze światem gry. Bohaterowie przechodzą w pewnym momencie przez kopalnię, gdzie znajduje się ciężki sprzęt. Okazuje się, że to wielka gryzarka, ogromna maszyna wiertnicza, jedna z wielu, które tam parkowały. ■

☐ Łańcuch wystrzelony z Flailgun owija się wokół przeciwnika i unieruchamia go na maksymalnie sześć sekund. W multiplayerze sześć sekund to wieczność. To jeden z wielu powodów, dla których nie ma deathmatcha w Bulletstorm.

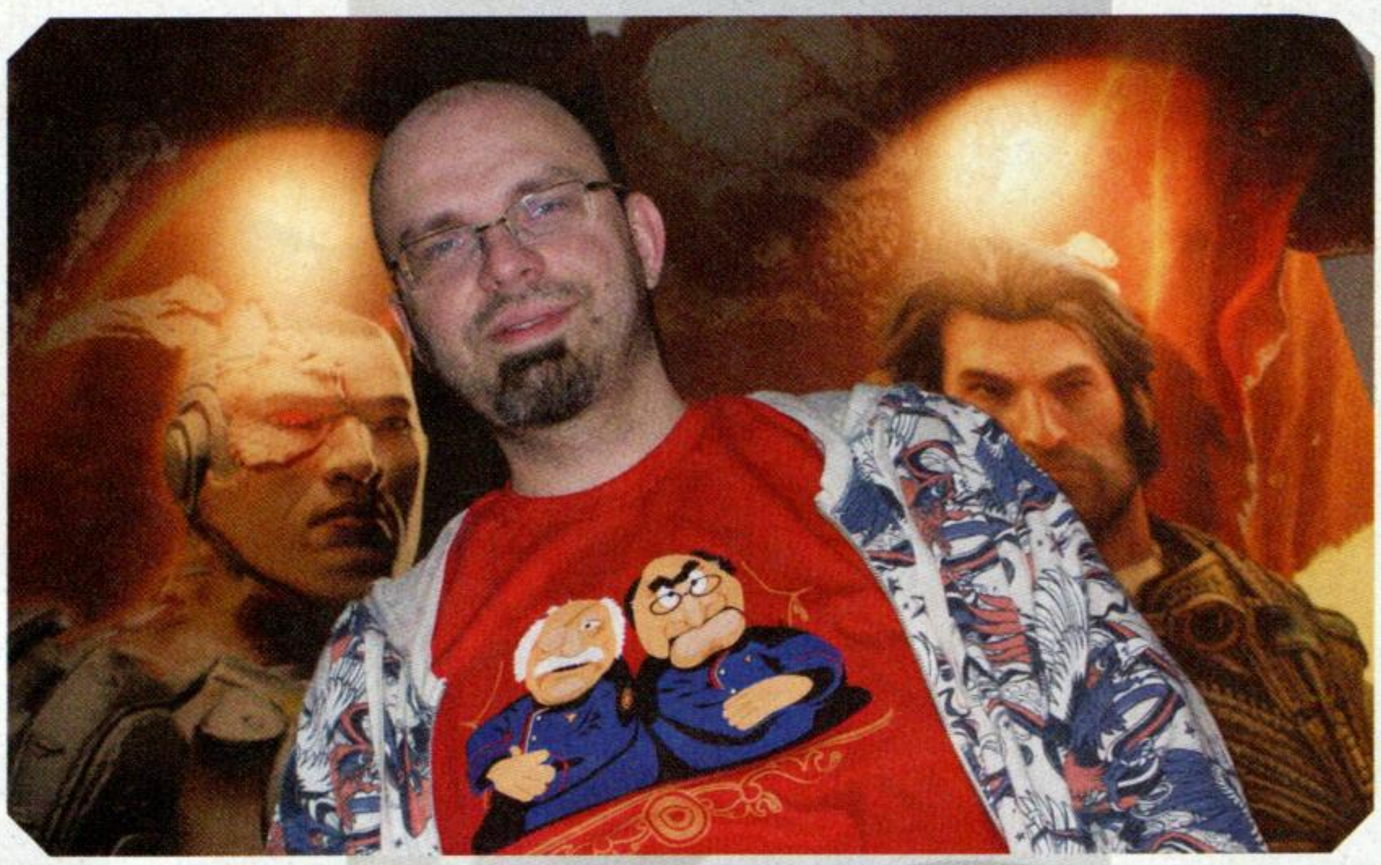


☐ Wydaje Wam się, że wiecie, jak gra będzie wyglądać? Niczego nie wiecie. W ciągu pierwszych dwóch godzin środowisko zmieni się aż sześciokrotnie. Przysparza to autorom problemu, bo grafika zajmuje okrutnie dużo miejsca na płycie.

HEY, DICKTITS!

Rick Remender z Marvela zasłynął rewolucjonizując Punishera, a teraz zabrał się za Venoma – zgubicie szczęki, gdy zobaczycie Venoma-najemnika. *„Rick potrafi wycisnąć rzeczy niewiarygodne z postaci, o których wydawało się, że nie ma w nich życia i przyszłości”* – mówi Chmielarz. Remender przerobił skrypt przygotowany przez People Can Fly. *„Nie było tak, że wszystko grało, tylko story mieliśmy słabe. Uważaliśmy, że mamy zajebistą fabułę, ale na wszelki wypadek postanowiliśmy zrobić to przez profesjonalistę. Remender przeczytał to nasze story i powiedział, że to jest crap, ale on coś z tym zrobi. Powywracał wszystko do góry nogami, zrobił z tego coś zupełnie nowego”*. PCF jest bardzo zadowolony z efektów, a Chmielarz zapewnia, że fabuła nas zaskoczy: *„Do tej pory wszyscy słyszeli ‘one-linery’, znają grę z ‘dick-jokes’. Remender ma w ogóle takie słowotwórstwo... np. ‘dicktits’. Natomiast myślę, że ludzie zdziwią się, gdy zobaczą całość”*. ■

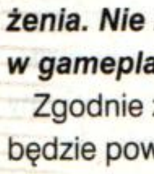
☐ Grayson może wypić soczek z pasożytów żyjących na planecie, na której toczy się akcja gry. Efekt jest taki, że słabo widzimy – podwójnie, a obraz jest lekko rozmazany. Za zabijanie „pod wpływem” gracz dostaje bonusa.



totalny noob i też nie wiesz, co robić. Dasz grze szansę i za dwa dni to ty jedziesz innych".

Po każdej fali następuje chwila na oddech i zakupy w dropshipach, wyglądających jak kawałki meteorytu wbijające się w ziemię. Można uzupełnić amunicję, rozbudować giwery i kupić nowe. Jest shotgun spalający gorącym powietrzem, broń strzelająca setką nabojów naraz, a nawet wybuchowa piłka, skacząca po całej arenie, którą można złapać Leashem i kopnąć w stronę przeciwnika. Nie widziałem Drillera, czyli kołkownicy 2.0. Wiertło przybija gościa do podłogi, ale cały czas go świdruje i nieszczęśnik się kręci. W alternatywnym trybie działania można przebić przeciwnika i skierować go, by poleciał w wybranym kierunku, najlepiej wprost na jego kumpla. Wiertło przebija tego drugiego i obaj razem się kręcą. Masakra w PCFowym stylu! Aż chciałoby się w ten sposób pokazać wyższość nad innymi graczami, ale competitive multiplayera raczej zabraknie w Bulletstorm. ***„Specjalnie wybraliśmy tryb a la Horda. Nie chcieliśmy robić nowego gameplayu i jeszcze nowych trybów, bo to już byłby groch z kapustą. Podaję zawsze przykład multiplayera Gearsów. Wytnij covery i masz Counter Strike, ale właśnie ta nowa mechanika spowodowała, że to było świeże. Wyszliśmy z tego samego założenia. Nie róbmy rewolucji w trybie, tylko w gameplayu"***.

Zgodnie z obecnymi trendami, Anarchy będzie powiązany z trybem fabularnym. Gdy Grayson Hunt i jego ekipa Dead Echo zostali piratami, ich były boss – generał Serrano – postarał się o następców. Tak się złożyło, że dostał zlecenie, by oczyścić z mutantów i tubylców planetę, na której toczy się akcja gry. ***„Facet pomyślał, że pośle tam wojsko i zobaczy, kto jest najlepszy, kto kozaczy i z nich zrobi Final Echo"***. Akcja toczy się na rok przed wydarzeniami z singla, a Serrano wystąpi w roli spikera. ***„To kawał ch**a"*** – wali bez ogródek Chmielarz. ***„Nawet jak ci zajebiście pójdzie, to powie 'widziałem lepiej, ale niech ci będzie'. I to max optymizmu, który możesz z niego wycisnąć. A tak będzie Cię wyzywał, bo taki to już gość"***. Najwyższą rangą będzie Final Echo. ***„Dostaniesz ich kostium. Grając w singlu zobaczysz tych gości. Wszystko ze sobą jest mocno powiązane. To gigantyczna produkcja i staramy się, by wszystko było przemyślane".***



„Naszym problemem nie jest to, czy gra jest fajna. My wiemy, że jest" – mówi Chmielarz zapytany o przewidywania odnośnie sprzedaży. ***„Naszym problemem jest jak udowodnić graczom, że jest fajna i warta ich pieniędzy oraz czasu. Tyle, że to jest problem każdego nowego IP. Każde dobre IP sprzedaje zawsze więcej w sequelu. Nie ma co ukrywać, że mamy kryzys. Ludzie bardzo mocno liczą pieniądze i wolą jeszcze bardziej kupić sequel. Przynajmniej wiedzą, co dostaną"***. Wejście z nowym IP na rynek może być trudniejsze niż kiedykolwiek. 2011 będzie rokiem kontynuacji. ***„Oprócz Bulletstorma nowe franchise'y w przyszłym roku można policzyć na palcach jednej ręki. To RAGE, Brink, Homefront"*** – wylicza Chmielarz, ale zaznacza, że wylew sequeli mu nie przeszkadza. ***„Wychodzimy w tym samym dniu co Killzone 3, bo po prostu jest tak ciasno. Zapowiadają się rzeczy wstrząsające, ale głównie z numerkiem 2, 3, 4, a nawet 5. I wiecie co? Ja nie narzekam. To mnie nie boli, natomiast pokazuje, jak strasznie trudno wejść na rynek z nowym IP. To jest nieprawdopodobne zadanie. Szykujemy atak frontalny, będziemy ostro działać. Nikt nie ma pojęcia jakie to jest trudne. Wszystkim się wydaje, że po prostu wystarczy zrobić dobrą grę"***. Konkurencja sroga, ale PCF

„NASZYM PROBLEMEM JEST JAK UDOWODNIĆ GRACZOM, ŻE GRA JEST FAJNA I WARTA ICH PIENIĘDZY ORAZ CZASU. TYLE, ŻE TO JEST PROBLEM KAŻDEGO NOWEGO IP" – Adrian Chmielarz

może liczyć na pełne wsparcie ze strony Epic i Electronic Arts. Na pewno w sprzedaży gry, przynajmniej w wersji na Xboxa 360 pomoże fakt, że do limitowanej edycji dodawany będzie kod na multiplayerową betę Gears of War 3, która ma ruszyć w okolicach kwietnia. ***„Myślę, że milion to taka magiczna granica, po przekroczeniu której mówisz, że jest cool. Ja osobiście uważam, że miażdżący franchise to jest powyżej 4 milionów. Nie wiem czy Bulletstorm będzie miał wielki wybuch na początku. Oczywiście marzę o tym, żeby dowalić i być pro, ale jeśli to się nie stanie, to jestem przekonany, że gra będzie miała bardzo długi żywot. Ludzie będą sobie powtarzali, że to dobra gra, warto ją kupić i zagrać. Umiarkowanymi optymistami jesteśmy, ze względu na konwersję ludzi, którzy dotknęli Bulletstorma"***. Chodzi o to, że gracze przekonują się do gry, w momencie gdy w nią zagrają, co Chmielarz nazywa „złotym dotykiem Bulletstorma". W tej sytuacji dziwi milczenie na temat ewentualnego dema gry. ***„Tu trzeba być uważnym, bo to broń obosieczna. Czasem pomaga, jak Batmanowi, a czasami jest tak, że ludzie grają non-stop i właściwie pierwsze napięcie z nich schodzi. Jaka wielka gra miała demo? Halo? Assassin? Call of Duty? Jak już to premierowe albo nawet po premierze".***

Jeśli Bulletstorm odniesie sukces, doczekamy się kontynuacji. ***„Każdy logicznie myślący człowiek wie, że nikt nie robi gry z zamysłem: raz robimy i koniec. Mamy prolog, gdy Grayson jest jeszcze szefem Dead Echo, tam oczywiście shit happens, w związku z czym goście zostają piratami i są ścigani przez całą galaktykę. Potem przenosimy gracza 5 czy 10 lat później. W samym tym okresie można zrobić tysiąc filmów, gier i komiksów. Jeśli gracze zaakceptują tych bohaterów, ten gameplay i ten świat, to z przyjemnością będziemy go eksploatować".*** Z przyjemnością? A co ze zmęczeniem tematem? Chmielarz zapewnia, że nie ma dość: ***„Po Painkillerze byłem potwornie wyssany z shooterów. Byłem bardzo zadowolony z gry, ale grałem 500 razy w levele, które robiłem i to nie jest żadna przesada. Miałem dość. Chcieliśmy potem zrobić coś innego. A przy Bulletstorm tak nie mam. Mimo, że tak samo grałem 500 razy w levele. Ciągle mnie ten świat interesuje. My jesteśmy gotowi".***

Wszystko w Waszych rękach. //**Mlelu**

INFO
DEVELOPER: KAOS STUDIOS
WYDAWCA: THQ
TERMIN: MARZEC 2011
KONSOLA: PS3, XBOX360

HOMEFRONT

STANY ZJEDNOCZONE ROZLOKOWAŁY BAZY WOJSKOWE I ODDZIAŁY PRAKTYCZNIE W KAŻDYM MIEJSCU NA ZIEMI. CZYŻBY ZAPOMNIAŁY O WŁASNYCH GRANICACH?

Wystarczyła jedna minuta, by zrujnować San Francisco. 16 kwietnia 1906 roku trzęsienie ziemi niemal doszczętnie zniszczyło miasto. Ta wielka tragedia pochłonęła kilka tysięcy ofiar, a setki tysięcy ludzi zostało rannych i bez dachu nad głową. Miasto udało się odbudować w ciągu 9 lat i jest to obecnie jedna z najczęściej odwiedzanych przez turystów metropolii w Stanach Zjednoczonych. Niestety w 2026 roku nawiedzi je kolejny kataklizm, tym razem bezpośrednio spowodowany przez ludzi.

Stany Zjednoczone mają wrogów na całym świecie, a na dobrą sprawę w całej galaktyce. To, co udało się odbudować po rosyjskiej agresji w Modern Warfare 2, zostanie zdemolowanie w Resistance 3 i Crysis 2. To nie koniec złych wiadomości dla Amerykanów – za kilkanaście lat ich kraj zostanie zaatakowany przez Koreańską Armię Ludową.

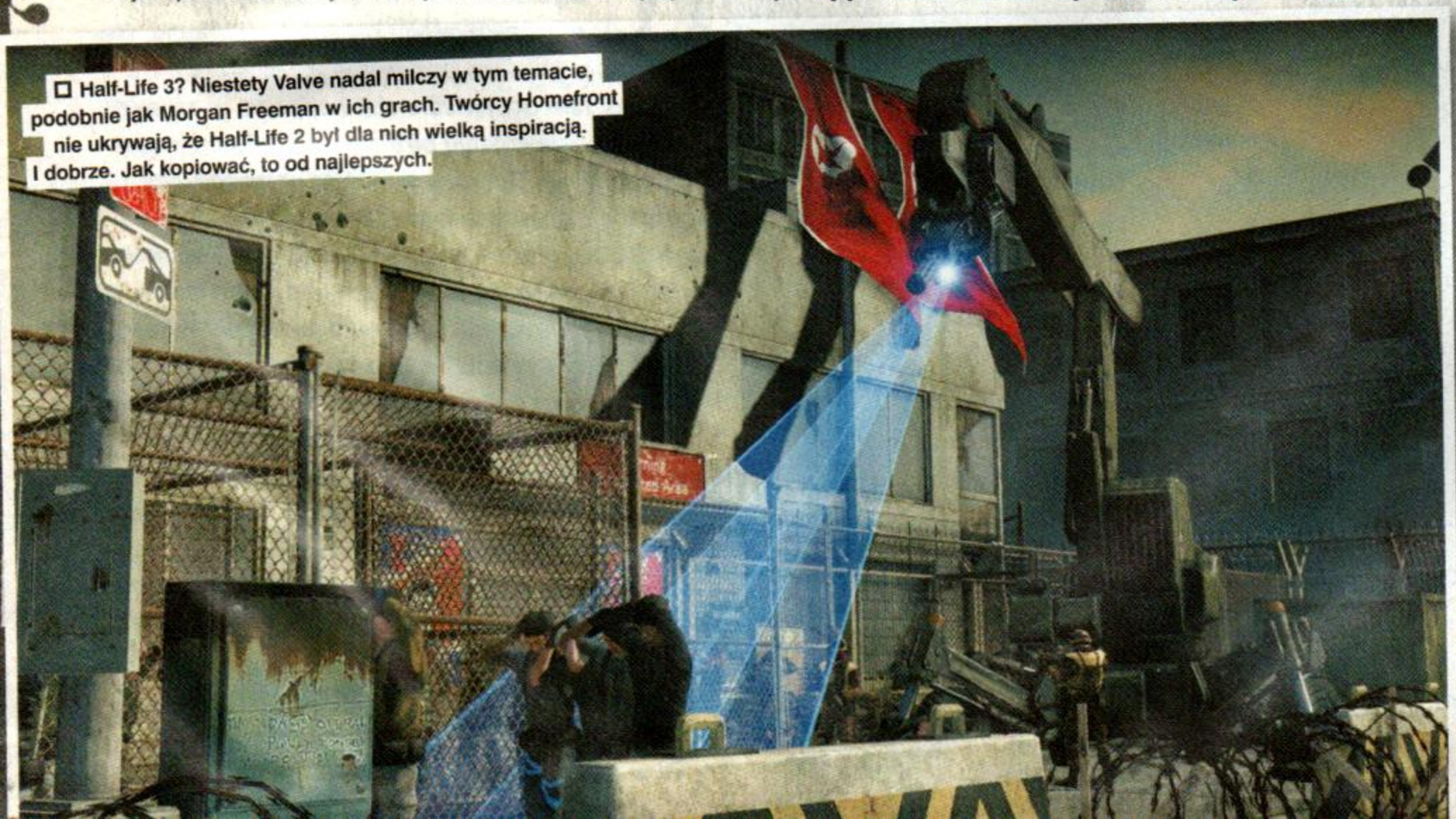
Jak to możliwe, że największe mocarstwo na naszej planecie nie będzie w stanie odeprzeć wrogiego ataku? Złoży się na to kilka czynników. Po pierwsze: kryzys ekonomiczny, który doprowadzi Stany na skraj bankructwa i zmniejszy ich potencjał militarny. Po drugie: Korea Północna połączy się z Południową i w ciągu paru lat podbije kilka azjatyckich państw. Nie wiem czemu Europa będzie biernie przyglądać się tym wydarzeniom, ale II Wojna Światowa nauczyła nas, że nie wolno bezrefleksyjnie wierzyć sojusznikom. Być może Stary Kontynent uzna, że lepiej poczekać na dalszy rozwój wypadków. Rozwiązanie tej zagadki poznamy być może w kontynuacji, o której producent już teraz przebąkuje.

Niestety w pewnym momencie będzie już za późno na jakiekolwiek działania – Korea zdestabilizuje Amerykę Północną, odpalając ładunek EMP z satelity na orbicie okołoziemskiej. W ten sposób rozpocznie inwazję na Stany Zjednoczone, a wraz z atakiem militarnym zostanie przeprowadzony sabotaż cybernetyczny, który uniemożliwi koordynację działań amerykańskiej armii. Koreańska Armia Ludowa zajmie San Francisco i rozpocznie okupację miasta.

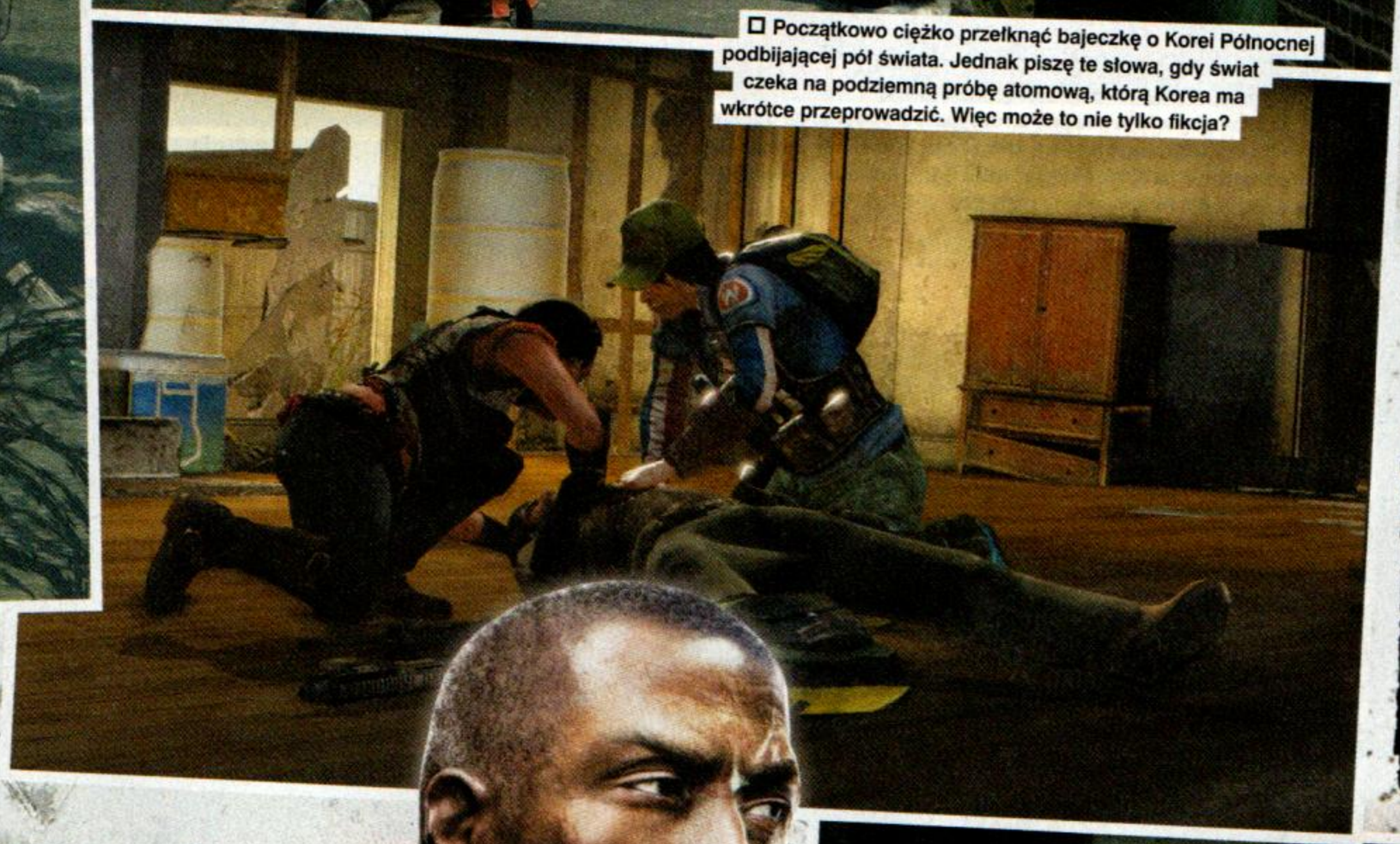
PORANNA PRASA

Zamiast chłopaka na rowerze podrzucającego codzienną prasę pod drzwi, trzeba spodziewać się żołnierza zostawiającego granat bez zawleczki na wycieraczce. Mieszkańcy San Francisco zostają brutalnie przebudzeni z amerykańskiego snu, ale nie poddają się i stają do walki. Nie mogłoby być inaczej, w końcu to najbardziej heroiczny i patriotyczny ze wszystkich narodów. Tym bardziej, że za scenariusz Homefront odpowiada John Milius, scenarzysta między innymi takich filmów jak Conan Barbarzyńca, Stan Zagrożenia, czy Brudny Harry. Milius zasłynął przede wszystkim dzięki epopei Czas Apokalipsy i to właśnie on kocha „zapach napalmu o poranku". Wymyślonym przez niego bohaterom koreańska agresja nie będzie straszna, a przeciwnikom – mierzącym do nich z karabinu – rzucą: „Go ahead, make my day" niczym Clint Eastwood. Jednak to nie Brudny Harry, czy Siła Magnum są wzorcami dla Homefront, a inny film Miliusa, czyli kultowy Czerwony Świt. Patrick Swayze i Charlie Sheen – ukrywając się w lasach i formując partyzantkę – musieli w nim przetrwać sowiecką inwazję na Stany Zjednoczone. Brzmi znajomo? Nic więc dziwnego, że ekipa Kaos Studios zaprosiła John Miliusa do prac nad scenariuszem. Wzorem Medal of Honor, zatrudniono również konsultanta. Said Tae Kim – były agent CIA – wspiera zespół swoim doświadczeniem i dba o zachowanie umownego realizmu.

Przenieśmy się do 2027 roku. Miałem już okazję zagrać przez chwilę w Homefront, mogę Wam zatem opowiedzieć jaka rysuje się przyszłość Stanów Zjednoczonych. Pisząc w skrócie, będzie to bardzo krwawy, brutalny obraz, który nie ma nic wspólnego z dzisiejszym, konsumpcyjnym emo-społeczeństwem, zapatrzonym w World of Warcraft, Zmierzch oraz iGadżety. W tym świecie na dzień dobry dostałem kolbą w twarz i zostałem wywleczony z mojego zrujnowanego mieszkania.



☐ Half-Life 3? Niestety Valve nadal milczy w tym temacie, podobnie jak Morgan Freeman w ich grach. Twórcy Homefront nie ukrywają, że Half-Life 2 był dla nich wielką inspiracją. I dobrze. Jak kopiować, to od najlepszych.



□ Początkowo ciężko przełknąć bajeczkę o Korei Północnej podbijającej pół świata. Jednak piszę te słowa, gdy świat czeka na podziemną próbę atomową, którą Korea ma wkrótce przeprowadzić. Więc może to nie tylko fikcja?

□ Homefront sprytnie ukrywa liniowe poziomy pokazując duże miejscówki, ale to kolejna gra, w której pobiegamy w „korytarzach". Na szczęście rozgrywka jest tak napakowana akcją, że nie ma czasu się nad tym zastanawiać.

KTÓRA TO LIGA?

Mimo iż bardzo pozytywnie piszę o Homefront, mam w pamięci pierwszą grę Kaos Studios. Choć tutaj mijam się z prawdą, bo musiałem sprawdzić stronę producenta, by przypomnieć sobie jego dokonania. I kolejny raz użyłem złego określenia, bo o Frontlines: Fuel of War z 2008 roku trzeba pisać jako o przeciętniaku, a nie „dokonaniu". Metascore tej produkcji przekroczył 70%, co uważam za wielkie nieporozumienie. Gra była słaba i nudna (jej recenzję możecie przeczytać na http://recenzje.neogo.pl). Nic więc dziwnego, że wymazałem ją z mojej świadomości. Mimo wszystko THQ zainwestowali w Homefront i mocno go promują. Dlaczego? Kaos Studios jeszcze parę lat temu nazywali się Trauma Studios i zasłynęli z genialnego moda Desert Combat do Battlefield 1942. Nic dziwnego, że Homefront tak blisko do serii Battlefield. Czy to wystarczy, by powalczyć w przyszłym roku z grami od Crytek, People Can Fly, czy Guerrilla Games? Jeżeli uda się przebić do świadomości graczy, to mam wrażenie, że gra obroni się sama. Homefront zdąży przed kolejnym Call of Duty i Battlefield, więc ma szansę zarobić na kontynuację.

BATTLEFRONT CZY HOMEFIELD?

W tej ramce mieści się tysiąc pięćset znaków, a multiplayer w Homefront można podsumować jednym zdaniem. Sieciowe zmagania to wypisz, wymaluj Battlefield. Producent zarzeka się, że będzie to FPS inny niż wszystkie, ale ciężko mu uwierzyć na słowo. Maksymalnie 32 graczy poszaleje na dużych, częściowo podatnych na zniszczenia mapkach, wykorzystując czołgi, wozy pancerne, helikoptery i drony. Poza standardowymi rozgrywkami jak King of the Hill, czy Team Deatmatch zagramy również w Ground Control. Jedna drużyna broni obiektu, druga atakuje, a po jego przejęciu rozszerza się strefa działań wojennych. Nie wiem jak to jest z prawami autorskimi, ale to jawne kopiowanie Bad Company 2. Tym bardziej, że rozwój postaci oparto o Battle Points. System nagradza punktami za zespołowe akcje, przejmowanie punktów na mapie, czy zaznaczanie celów przy wykorzystaniu obserwacyjnego drona. Wymienia się je na broń, amunicję albo dostęp do pojazdów. Nie zabraknie też homefrontowych Kill Streaks, jak choćby przywołania nalotu na pozycje wroga. Dzięki Battle Points każdy gracz ma poczuć, że nawet bez największej liczby trafień na koncie będzie miał wpływ na zwycięstwo. Czyli tylko kopia Battlefielda? Nie do końca. Erin Daly z Kaos Studios odcina się od porównań z DICE i zapowiada, że w Homefront nikt nie będzie musiał uczyć się pilotażu helikoptera przez dwie godziny. Nie powiem, trochę mało tu oryginalnych pomysłów, ale czy można jeszcze wymyślić coś świeżego w tym temacie?

□ Amerykańska armia jest w rozsypce, ale obywatele Stanów Zjednoczonych mogą szybko, łatwo i przyjemnie zdobyć pozwolenie na broń. Mają też helikoptery bojowe, dlatego na brak broni nie będzie można narzekać.

Jako były wojskowy trafiłem na czarną (tak naprawdę czerwoną) listę, a koreańskie oddziały nie bawiły się ze mną w delikatne przesłuchania. Wywlekli mnie do autobusu, który przewoził do obozu podobnych do mnie nieszczęśników. Choć tak naprawdę miałem szczęście. To proste – nadal żyłem. Ludzie na ulicach nie mogli liczyć na taki uśmiech losu. Siedząc w autobusie obserwowałem pogrążone w chaosie ulice San Francisco, tak inne od „The Streets of San Francisco", które patrolowali Karl Malden i Michael Douglas. Widziałem jak żołnierze mordują cywilów; oddzielają matkę od dziecka i na jego oczach pakują jej kulkę w głowę. W pewnym momencie fragmenty czyjegoś mózgu wylądowały na szybie autobusu i powoli spływały, zasłaniając mi widok.

Homefront nie cacka się z widzem, choć producent odcina się od sceny na lotnisku w Modern Warfare 2. Jeremy Greiner z Kaos Studios twierdzi, że ich gra nie będzie zlepkiem spektakularnych scen jak seria Call of Duty. Ma być spójna, a nie zaskakiwać tylko kilkoma misjami. Od początku do końca będzie trzymać mocny klimat – to zdecydowanie spektakl dla dorosłego widza, choć nie oznacza to, że co chwilę przyjdzie nam czyścić ciuchy z czyichś wnętrzności. Przekonuję się o tym szybko, gdy partyzanci atakują konwój i wyzwalają mnie oraz kilku innych więźniów. Dostaję karabin

□ Multiplayer to przede wszystkim miejskie mapki; powalczymy między innymi na zakorkowanych autostradach, w centrach handlowych, czy typowych, amerykańskich przedmieściach. Brian Holinka z Kaos Studios obiecuje również tereny wiejskie.

w łapę i grzeję do pierwszych przeciwników, mając w pamięci dziecko, które kilka chwil wcześniej straciło rodzicielkę. Nie potrzebuję dodatkowej motywacji do walki i ochoczo pociągam za spust. Krótkie wprowadzenie do gry szybko przekonało mnie, że będę miał motywację do posyłania pocisków w kierunku wirtualnych przeciwników. Zresztą nie mam innego wyjścia, jeśli chcę przeżyć.

NA WŁASNYM PODWÓRKU

Rozgrywa jest szybka, nie wybacza błędów, na szczęście sterowanie to kopiuj/wklej współczesnych strzelanin i nie mam najmniejszych problemów z mordowaniem wrogów. Odruchowo naciskam gałkę, gdy wpada na mnie koreański żołdak i szybkim cięciem nożem kończę jego komunistyczny żywot. Równie szybko rozpoznaję skrypty znajome z serii Call of Duty. Razem z grupką bojowników wpadam do budynku otoczonego przez przeważające siły wroga. Wszystko to widziałem już choćby w Black Ops, ale Homefront i tak mnie zaskakuje. Krzyk niemowlaka wypełnia dom, w którym chcieli ukryć się partyzanci – przypadkiem naraziliśmy życie niewinnych cywilów. Oczywiście koreańska armia nie przejmuje się takimi detalami i dziurawi pomieszczenia setkami kul. Takich akcji ma być znacznie więcej, co podkreśla Jeremy Greiner: „Chcieliśmy opowiedzieć głęboką, mroczną historię". Na szczęście na pomoc przyjeżdża Goliath i udaje się ocalić matkę z dzieckiem. Uff, bardzo nie chciałem rozpocząć gry z niemowlakiem na sumieniu. Pamiętacie zdalnie sterowany samochodzik z Black Ops? Dodajcie mu sześć kół, potężny pancerz, kilka ton wagi i napakujcie karabinami oraz wyrzutniami rakiet, a będziecie wiedzieć jak wygląda to „maleństwo". Nie mogłem zasiąść za jego sterami, moja rola ograniczyła się do wskazywania celów, po czym następowało satysfakcjonujące „bum". Nie mniej przyjemne były eksplozje, wyrzucające przeciwników na 10 metrów w powietrze i rozrywające samochody na kawałki.

Jak już wspomniałem, w Homefront gra się niemal identycznie jak w Call of Duty. Przyłożenie broni, czerwony ekran sygnalizujący obrażenia, używanie granatów, inteligencja przeciwników – wszystkie te elementy nawiązują do produkcji Treyarch i Infinity Ward. Mimo wszystko nie czuć tu tak mocno wojskowego klimatu, bo „żołnierzami" są w większości cywile, którzy z przymusu chwycili za broń, by bronić własnych domostw i rodzin. Umieszczenie akcji w 2027 roku nie ma tak naprawdę wielkiego znaczenia. To nie będzie shooter SF, bo sprzęt wojenny nawiązuje do współczesnych standardów. Może i takie cuda jak Goliath nie jeżdżą dzisiaj po teatrach działań wojennych, a tym bardziej po ulicach, ale to w sumie tylko pojazd bojowy z dość wymyślnym sterowaniem. Małe roboty na gąsienicach są wykorzystywane choćby przez policję do rozbrajania ładunków wybuchowych, więc przyszłość w Homefront nie zapowiada się zbyt futurystycznie.

Inne niż w Call of Duty są też klimat oraz fabuła i muszę przyznać, że pomysł Miliusa mnie przekonuje. W sumie to prosta sprawa – bierzemy znane i rozpoznawalne miejscówki, i ubieramy je w alternatywną historię. Sprawdziło się to doskonale w Half-Life 2, a David Votypka z Kaos Studios mocno podkreśla, że ich gra wzoruje się na niedoścignionym dziele Valve. Poza tym jedne z najlepszych misji w Modern Warfare 2 rozgrywały się właśnie na terenie Stanów Zjednoczonych. Amerykańscy gracze będą więc mogli poczuć się jakby faktycznie bronili swojego domu. A co z graczami ze Starego Kontynentu? Nawet jeżeli nigdy nie odwiedziliście „kraju wielkich możliwości", to i tak znacie go z filmów, gier i seriali. Znacznie ciekawiej walczyć na ulicach San Francisco, niż kolejny raz czołgać się w piasku gdzieś w Afganistanie albo przebijać się przez mroźną Syberię. Graczy przyciągną rozpoznawalne miejscówki, jak choćby most Golden Gate, pod którym przelecimy helikopterem i ostrzelamy wrogów próbujących strącić śmigłowce RPGami. W końcu Crysis 2 nie bez przyczyny zmienił miejsce akcji z nieznanej, tropikalnej wyspy na równie egzotyczną, ale jednak nieco bardziej znajomą metropolię, bo kto nie chciałby postrzelać na ulicach Nowego Jorku?

Mamy więc nieco naciąganą, ale opierającą się na solidnych fundamentach historię, Stany Zjednoczone jako pole walki oraz znajomy model rozgrywki. Co jeszcze? Na pewno solidną oprawę graficzną. Widziałem bardzo wczesną wersję gry, a już teraz wygląda całkiem nieźle. Solidne modele broni, pojazdów i żołnierzy oraz płynna animacja nie dobijają jeszcze do pierwszej ligi konsolowych strzelanin, ale jest już naprawdę blisko.

NAJLEPSZY ROK FPSÓW

Byłem przekonany, że Homefront będzie trzecioligowym FPSem, a tymczasem zostałem pozytywnie zaskoczony. Gdy zaproponowano mi, bym chwilę pograł, w duchu skrzywiłem się na samą myśl o przeciętnej strzelance. Po dwóch kwadransach prosiłem o więcej przeklinając developera, że przygotował tak krótkie demo. Trochę też w tym winy samych autorów – początkowe materiały z Homefront wyglądały słabo i dopiero niedawno gra pokazała pierwszy pazur. Mimo wszystko chłopaki z Kaos Studios nie mają łatwego zadania. W tym roku zagramy w Bulletstorm, Killzone 3, Crysis 2, Resistance 3, Operation Flashpoint, a to tylko wierzchołek góry lodowej. Czy nowa marka poradzi sobie na tak zatłoczonym rynku? Na pewno pomoże jej multiplayer, mocno nawiązujący do serii Battlefield. Trzymam kciuki za Homefront, bo przekonał mnie klimat w stylu Half-Life 2 i partyzancka walka na ulicach San Francisco. Czy miasto podniesie się z klęski tak szybko jak miało to miejsce w 1906 roku? To już zależy tylko i wyłącznie od graczy. //**Fax**

DEAD SPACE 2

ISAAC ZAMIENIA SKAFANDER GÓRNICZY NA PANCERZ BOJOWY I RUSZA NA WOJNĘ Z NEKROMORFAMI

JUŻ GRANE!

FILM

Animowany film Dead Space: Aftermath ukaże się 24 stycznia, czyli cztery dni przed premierą gry na DVD, Blu-rayu, a także w specjalnym zestawie z pierwszym filmem Dead Space: Downfall. Zobaczymy nowych bohaterów – załogę statku O'Bannon, której zadaniem było odnalezienie Markera po tym, jak Isaac Clarke został uznany za zaginionego (po wydarzeniach z pierwszej części). Łatwo zgadnąć, że utracono kontakt z O'Bannon, tak jak z Ishimurą. Na Amazonie Blu-ray można wyrwać za 13 funtów.

Skłamałbym pisząc, że trząsłem się ze strachu grając w cztery rozdziały Dead Space 2. Skłamałbym też pisząc, że różnica między pierwszą, a drugą częścią jest identyczna, jak pomiędzy filmami Alien i Aliens. Isaac Clarke nie stał się maszyną do zabijania uzbrojoną po zęby i wyrzynającą kosmiczne, zmutowane ścierwo z uśmiechem na ustach. Dead Space 2 nie jest aż tak przerażającą grą jak część pierwsza, ale nie brakuje elementów dobrego horroru. Są szkaradne monstra wyskakujące znienacka przez szyby lub drzwi albo spadające z sufitów. Nie brakuje zwłok wstających dopiero w momencie, gdy bohater koło nich przebiega. Jeśli jest jasno i widać leżące ciało, można przygotować się psychicznie na ewentualny atak. Gorzej gdy ciemności ograniczają widoczność. Nekromorf nagle zrywający się z ziemi tuż przy Isaacu i wydający z siebie okrutny ryk potrafi przyprawić o zawał albo chociaż przeraża na tyle, że w panice gracz wywala pół magazynka w ścianę zanim się uspokoi. A w Dead Space 2 szkoda każdej straconej kuli – jak na dobry survival-horror przystało amunicji jest za mało, co zmusza do rozważnego korzystania z broni, czyli po prostu do strzelania w słabe punkty przeciwników. Pierwsza część przyzwyczaiła, że niekoniecznie musi to być głowa (albo kilka głów, zależy jak dany Nekromorf zmutował i co mu wyrosło na zgniłym cielsku). Raz trzeba odstrzelić kończyny, kiedy indziej trafić w wielki, żółty wór ze skóry wypełniony jakimś wybuchowym świństwem. Taaak, to stary, dobry Dead Space, co bardzo mnie cieszy, bo podobnie jak fani pierwszej części obawiałem się, że kontynuacja za bardzo pójdzie w stronę akcji.

UPADEK SPRAWL

Zabawa rozpoczyna się od drugiego rozdziału. Autorzy bardzo słusznie nie pokazali początku gry, bo na pewno znalazłby się jakiś Mielu, który opisałby jak wygląda. Albo co gorsza nagrał go i wrzucił do sieci. Z tego prostego powodu nie wiadomo jak wyglądał początek zamieszania na kosmicznej stacji Sprawl, która rozmiarami śmiało mogłaby konkurować z Providence z Vanquish. Nie jest też powiedziane, kim jest blondynka komunikująca się z Isaakiem przez radio, ani nawet co to za budynek, w którym toczy się akcja na początku drugiego rozdziału. Można jedynie obserwować otoczenie i domyślać się co się wydarzyło.

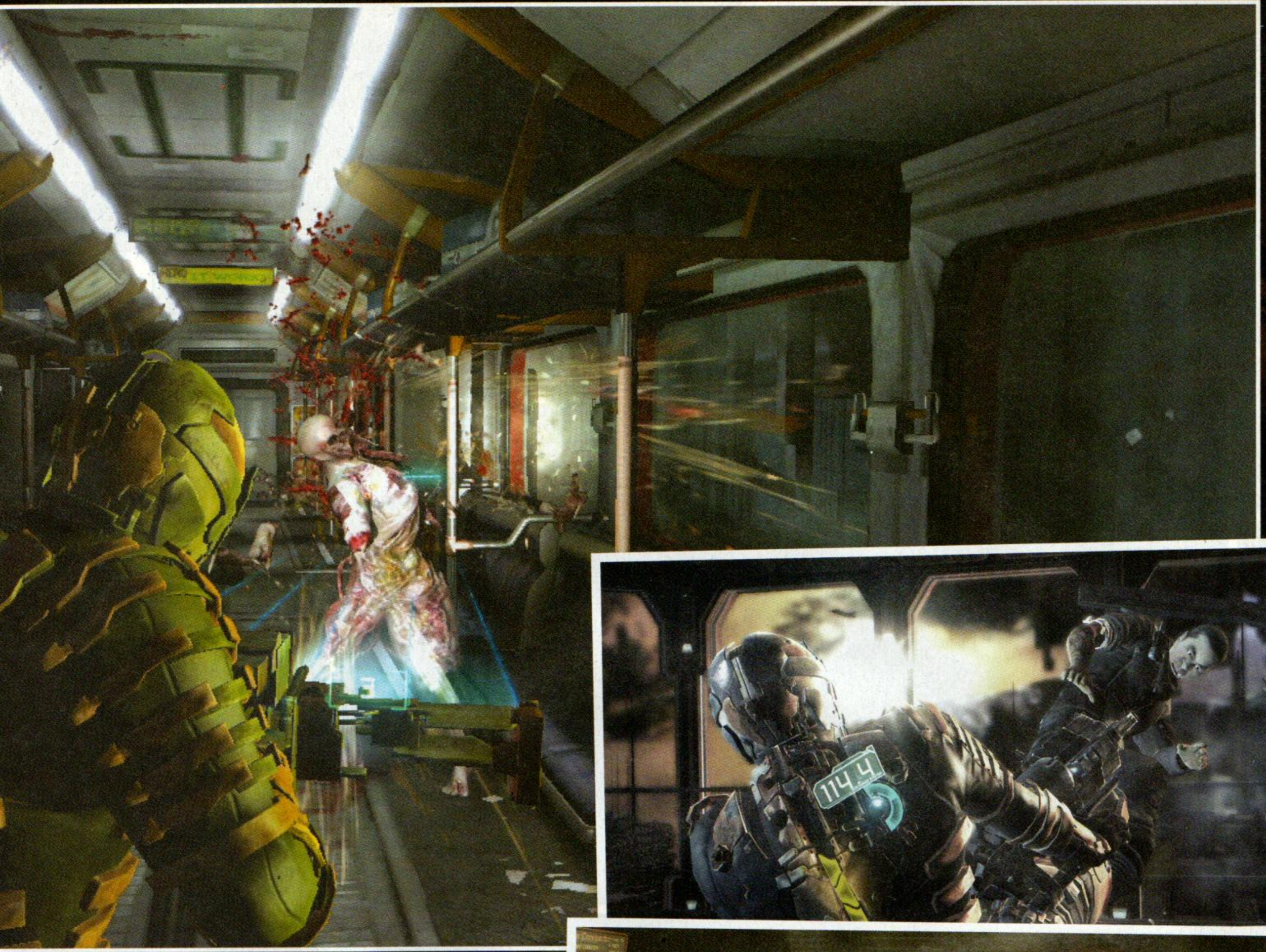
Długi hol, wzdłuż którego ciągnie się bieżnia – taka jak na lotniskach – nijak nie przypomina mrocznych zakamarków statku Ishimura, miejsca akcji pierwszej części. Jest zbyt... kolorowo (to zasługa neonów), pod ścianą stoją kwiatki, gdzieś leży wciąż działający telewizor. Odbija się to na klimacie gry, jest inaczej niż poprzednio, ale kto powiedział, że kontynuacja musi być klonem pierwszej części? Szybko przyzwyczaiłem się do takich niespodzia-

INFO
DEVELOPER: VISCERAL
WYDAWCA: EA
TERMIN: 28 STYCZNIA
KONSOLA: PS3, X360

ZERO NA KONCIE

Za gotówkę zabraną trupkom kupiłem nie tylko Javelin, Pulse Rifle (karabin znany z pierwszej części), czy Rippera (wspomniana broń inspirowana Painkillerem), ale także nowy pancerz bojowy. Co ciekawe, przechodziłem demo dwukrotnie i za pierwszym razem w sklepie znalazłem skafander, a za drugim Rippera. Jeśli dobrze zrozumiałem, wszystko zależało od tego, czy znalazłem plany broni, czy też pancerza. Radzę dobrze się rozglądać w trakcie zabawy, by niczego nie przeoczyć. Warto rozbijać wszystkie skrzynki i przeszukiwać pokoje – liczy się każdy nabój i apteczka.

Szkoda, że nowy pancerz mogłem sprawdzić tylko przez kilka minut, pod sam koniec dema, przez co trudno mi ocenić, czy Isaac stał się bardziej wytrzymały, szybszy itp. Musiałem biegać w podstawowym Advanced RIG, który i tak jest fajny, bo pozwala na swobodne poruszanie się w stanie nieważkości. W pewnym momencie bohater musi przelecieć przez wirujące śmigło, a także przecisnąć się przez wąską śluzę zanim się zamknie. Po pierwsze trzeba nauczyć się sterować w 0G, co nie jest trudne, ale warto poćwiczyć, by później głupio nie zginąć. Po drugie – wystarczy użyć pola stazowego do spowolnienia ruchu śmigła. To prosta „zagadka", w stylu tych z pierwszej części. Piona dla autorów, że z nich nie zrezygnowali.



nek, jak spacer po opuszczonych mieszkaniach i wizyta w dziecięcej sypialni. Zabawki porozrzucane wokół łóżka, kolorowa tapeta w gwiazdki i dziecięce ciuchy walające się po podłodze robią wrażenie, szczególnie kiedy podniesie się głowę i zobaczy na ścianach napisy w stylu „Marker nas ocali". Brr, włosy jeżą się na plecach.

Miejscówki zmieniają się jak w kalejdoskopie. Isaac trafia między innymi do katedry, którą już wielokrotnie pokazywano na zwiastunach – momentalnie skojarzyła mi się z czwartym Resident Evil, co oczywiście uznaję za duży plus, bo miała fajny klimat. Z Nekromorfami starłem się również w klimatycznej bibliotece (czułem się, jakbym znalazł się w jakimś zamku albo opuszczonej rezydencji), a wcześniej chodziłem po czymś, co najprawdopodobniej było galerią handlową znajdującą się wewnątrz kompleksu wieżowców. Oszklony dach, ławeczki, na których można usiąść i wlepić wzrok w wystawy sklepowe. Sprawl to nie Ishimura, na każdym kroku widać, że było to normalne miasto – tzn. normalne miasto przyszłości zbudowane na wielkiej stacji kosmicznej znajdującej się w pobliżu Saturna. Jedno się nie zmieniło. Akcja toczy się przeważnie w korytarzach, pokojach, windach, czyli generalnie w małych, ciasnych pomieszczeniach. Często nie ma czasu na celowanie, więc cios kolbą ratuje sytuację, choć oczywiście można chwycić nacierającego Nekromorfa w pole stazowe spowalniając jego ruchy, dając sobie tym samym czas na reakcję.

LIMITKA

Chcielibyście replikę Plasma Cuttera? Da się zrobić. Wystarczy, że kupicie edycję kolekcjonerską.... A nie, jednak nie będzie tak łatwo. Przejrzałem ofertę polskich sklepów i zauważyłem, że owszem, mają w ofercie kolekcjonerkę, ale w jej skład nie wchodzi Plasma Cutter. Jest soundtrack, litografie, kombinezon i dwie bronie do ściągnięcia, a plastikowego gnata nie ma. Nie wiem czym to jest spowodowane. Może chodziło o obniżenie ceny? Zestaw można łyknąć za 239-249 złotych.

KOSZMARNE WIZJE

Trzy lata minęły od koszmaru na Ishimurze, ale halucynacje nie przestały nękać Isaaca. Wręcz przeciwnie – nasilają się, a nawet stanowią zagrożenie dla jego życia. Może mu się wydawać, że został zaatakowany przez demoniczną Nicole, a w rzeczywistości będzie walczył sam ze sobą. Nie chcę za dużo zdradzić, dodam tylko, że w takich chwilach trzeba na przykład szybko wciskać jakiś przycisk (QTE), by przeżyć. Oczywiście są to momenty całkowitego zaskoczenia, nie ma szans, by się do nich przygotować i nie dać się wystraszyć. Jeśli grając w pierwszą część podskoczyliście ze strachu na sekundę przed napisami końcowymi, to mniej więcej wiecie czego się spodziewać.

Przechodząc rozdziały od drugiego do piątego włącznie, widziałem Nicole kilka razy. Przypomnę, że była to ukochana Isaaca pracująca na Ishimurze i to z jej powodu bohater zdecydował się dołączyć do misji ratunkowej. Szczególnie zapadło mi w pamięć „spotkanie" na stacji metra. Dziewczyna siedziała na ławce, popatrzyła na Isaaca i w tym

JEŚLI KOSZMAR ISAACA CLARKE'A POTRAKTOWAĆ JAKO „A TASTE OF THINGS TO COME", ROK 2011 ZAPOWIADA SIĘ NA NAJLEPSZY W HISTORII

DO CZEGO TEN MODUŁ?

Dlaczego warto zaglądać w każdy zakamarek? Ponieważ można znaleźć moduły służące do rozbudowy broni lub pola stazowego. To nie jedyna ich funkcja, bo da się nimi również otwierać niektóre drzwi. Zdarzyło mi się dzięki temu wejść do małego pokoju, gdzie znalazłem trochę amunicji oraz sporo kasy. Jest tylko jeden szkopuł. Jak nietrudno się domyślić, modułu użytego do otwarcia drzwi nie da się ponownie wykorzystać. Trzeba podjąć decyzję, czy wzmocnić siłę rażenia broni, skrócić czas przeładowania, zwiększyć pojemność magazynka, czy może lepiej wydłużyć działanie pola stazowego. Domyślam się, że modułów będzie tak mało, by nie dało się podpimpować wszystkich giwer i do tego dostać się do każdego składu amunicji.

Wiem co powiecie – w pierwszej części praktycznie cały czas używało się dwóch broni i pewnie tak samo będzie w Dead Space 2, więc opłaca się wymaksować jedną z nich, pole stazowe, a resztę modułów przeznaczyć na otwieranie drzwi. Nie tak szybko. Przechodziłem demo dwa razy i byłem zmuszony do korzystania z prawie każdej broni. Prawie, bo poradziłbym sobie bez Rippera (piły), natomiast cztery pozostałe bronie (Plasma Cutter, Javelin, Pulse Rifle i Line Gun) były absolutnie niezbędne w starciach ze zróżnicowanymi przeciwnikami – szybkimi, powolnymi, ale silnymi, mocno opancerzonymi, z dużą liczbą kończyn, małymi trudnymi do trafienia itd. Plusik dla producenta, bo dzięki temu walki zawsze były ciekawe i emocjonujące.

momencie przejechał płonący pociąg, wypalając na ścianie napisy ułożone z markerowych symboli. Po chwili zrobiło się bardzo cicho, a następnie zaczęła się jatka ze zwłokami ożywionymi przez Infectora – wyglądającego jak przerośnięty nietoperz stwora, którego rolą jest tworzenie nowych Nekromorfów. Walka szybko przeniosła się do wagonów kolejki stojącej po drugiej stronie peronu, a zadaniem Isaaca było dobrać się do sterów i uruchomić pociąg. Hakowanie urządzeń to łatwa minigra, w której trzykrotnie trzeba znaleźć właściwy kąt pod jakim należy wychylić gałkę, a następnie wcisnąć przycisk. To zadanie na czas, ale tylko raz nie udało mi się zmieścić w limicie i popieścił mnie prąd, co kosztowało mnie utratę energii.

JAZDA BEZ TRZYMANKI

Krótka walka w pędzącym pociągu ze wskakującymi przez okna Nekromorfami pokazuje na czym polega ewolucja Dead Space. Isaac przechodzi przez trzy wagony i nagle okazuje się, że kolejny jest kilkadziesiąt metrów dalej. Nie czekając aż stado mutantów rozszarpie go na strzępy, bohater wyskakuje przez otwarte drzwi i korzystając z silniczków odrzutowych zamontowanych w jego nowym skafandrze (Advanced RIG), leci w stronę następnego wagonu. Lot trwa kilkanaście sekund, w tym czasie trzeba uniknąć zderzenia z kawałkami blachy – to drzwi, które oderwały się od kolejki. Isaac dociera w końcu do wagonu, chwyta się go jedną ręką i teraz gracz mashuje przycisk, a jeśli wszystko dobrze pójdzie bohater wskoczy do środka. To jeszcze nie koniec, bo za moment pociąg wykoleja się i przechyla pod takim kątem, że Isaac nie może ustać na nogach i zsuwa się przez kolejne wagony. Gracz zachowuje w tym czasie szczątkową kontrolę nad bohaterem – da się strzelać do mijanych Nekromorfów. Bez wchodzenia w szczegóły, dodam tylko, że później bohater wypada z pociągu, ale zaczepia się nogą o coś i wisi tuż nad ziemią do góry nogami. Gra nie traktuje go ulgowo i rzuca na niego kilku Nekromorfów. Nie przypominam sobie, w jakiej innej grze musiałem walczyć w tak dziwnej pozycji. Dead Space 2 pozostaje horrorem, ale producent wie, jakie są obecne trendy i dlatego nie zabraknie tego typu momentów – krótkich, napakowanych akcją, gdzie gracz ma ograniczoną kontrolę nad bohaterem, ale wciąż może np. strzelać, czy unikać przeszkód w locie. Do takich atrakcji przyzwyczaiły nas gry akcji pokroju Call of Duty, Uncharted, na pewno nie zabraknie ich w Bulletstorm, ale w survival-horrorach jeszcze ich nie widzieliśmy. Czy mam coś przeciwko? Wręcz przeciwnie, to bardzo krótkie momenty, które na chwilę pobudzają, ale zaraz wszystko wraca do normy i walka o przetrwanie trwa dalej. Niestety, demo urwało się właśnie po jednej z takich akcji – znanej już z pokazów gry walki z ogromnym bossem, który nie odpuścił nawet, gdy wraz z Isaakiem wylecieli w przestrzeń kosmiczną. Nagle przestałem interesować się czy Resident Evil 6 powstanie. Jak dla mnie nie musi.

ZADAJĄC BÓL

Już pierwszy Dead Space był określany jako pogromca RE5. W drugim autorzy udowadniają, że są na bieżąco z obecnymi trendami i potrafią dorzucić również coś od siebie. Dodali na przykład czołganie się w wąskich tunelach w stylu Solid Snake'a czającego się w szybach wentylacyjnych. Ostrożnie przy wychodzeniu z takiego tunelu, bo nie wiadomo, jakie niespodzianki czekają na bohatera.

GRA SIĘ ŚWIETNIE, KLIMAT JEST JAK NALEŻY, MOŻNA SIĘ WYSTRASZYĆ, ALE TEŻ NIEZDROWO NAKRĘCIĆ PODCZAS WIDOWISKOWYCH MOMENTÓW

Świetny jest motyw z tłukącymi się szybami – w ferworze walki łatwo strzelić w okno, a to oznacza, że cała zawartość pomieszczenia, w tym również Nekromorfy oraz Isaac zostaną wyssane w próżnię. Można się uratować strzelając w przycisk uruchamiający śluzę bezpieczeństwa łatającą dziurę, ale na reakcję są dosłownie dwie sekundy. Lepiej w takim momencie mieć szybkostrzelną broń, a nie na przykład kołkownicę (Javelin), bo jeśli nie uda się trafić, to śluza i tak się zamknie, ale w tak niefortunnym momencie, że przepołowi wylatującego w próżnię bohatera.

Javelin to nowa broń, idealna na najtwardszych przeciwników. Jest taki szybko biegający stwór, który mi skojarzył się z Raptorem. Co prawda nie gryzie Isaaca, ale wbiega na niego i uderza twardą głową kasując pół paska energii. Zamiast pakować w niego tonę amunicji, warto potraktować go kołkiem. Wbija się w ciało Nekromorfa z taką siłą, że odrzuca go na kilkanaście metrów i nawet może go przyszpilić do ściany. Jeśli akurat w pobliżu ofiary są inne mutanty, warto nacisnąć przycisk alternatywnego strzału, a z kołka wystrzeli ładunek elektryczny i popieści znajdujących się w okolicy, a może nawet kogoś spali. Fajna zabawka, ale nie nadaje się na pacyfikowanie tłumu demonicznych dzieci (Pack), które są szybkie i zawsze atakują w grupach.

LOADING

Przeszliście przez pierwszego Dead Space'a jak burza? Druga część ma być dłuższa, producent obiecuje więcej rozdziałów, ale będą one krótsze niż te w pierwszej odsłonie. Tak właśnie mi się wydawało, że szybko przechodzę kolejne chaptery i już się bałem, że jak tak dalej pójdzie to grę ukończę w kilka godzin. Trochę się uspokoiłem. Podczas zabawy nie zauważyłem napisu „loading". Dane doczytują się w locie zupełnie jak w Uncharted 2: Among Thieves.

Autorzy chyba dużo grali w Painkillera, bo skopiowali nie tylko kołkownicę, ale też zrobili swoją wersję tytułowej broni – Ripper wypluwa z siebie piłę tarczową, która kręci się przed bohaterem. Żaden Nekromorf nie odważy się podejść, bo zostanie poszatkowany. Ostrze da się również wystrzelić, korzystając z alternatywnego strzału.

NOWY STANDARD

Gra się świetnie, klimat jest jak należy, można się wystraszyć, ale też niezdrowo nakręcić podczas co bardziej widowiskowych momentów. A do tego Dead Space 2 wygląda cudownie. Krawędzie gładziutkie jak pupcia niemowlaka, gra świateł wywołuje opad szczęki, na myśl o rozmazanym Residencie piątym chce mi się śmiać. Visceral Games wyznaczą standard grafiki w 2011 roku i bardzo wysoko zawieszą poprzeczkę. To nieprzeciętnie utalentowane chłopaki (a może i dziewczyny) i bardzo mnie cieszy, że EA jednak dało im szansę stworzenia kontynuacji. Pierwsza część początkowo sprzedawała się kiepsko, podobnie jak Mirror's Edge. Ten drugi tytuł nie doczekał się na razie sequela, a Dead Space 2 będzie miał premierę dosłownie za chwilę. Jeśli koszmar Isaaca Clarke'a potraktować jako „a taste of things to come", rok 2011 zapowiada się na najlepszy w historii. Właśnie tak bardzo pozytywnie jestem nastawiony do tej gry i nie mam zamiaru się z tym kryć. //**Mielu**

ŻYCIE NA SPRAWL

Lot za odjeżdżającą kolejką trwa dosłownie kilkanaście sekund, ale jest niezwykle emocjonujący. Takie chwilowe rozluźnienie nie psuje klimatu horroru.

Halucynacje są jednym z powodów, dla których Isaac znalazł się na Sprawl. Chłopakowi trochę odbiło i potrzebował pomocy lekarskiej. Nie pomogło.

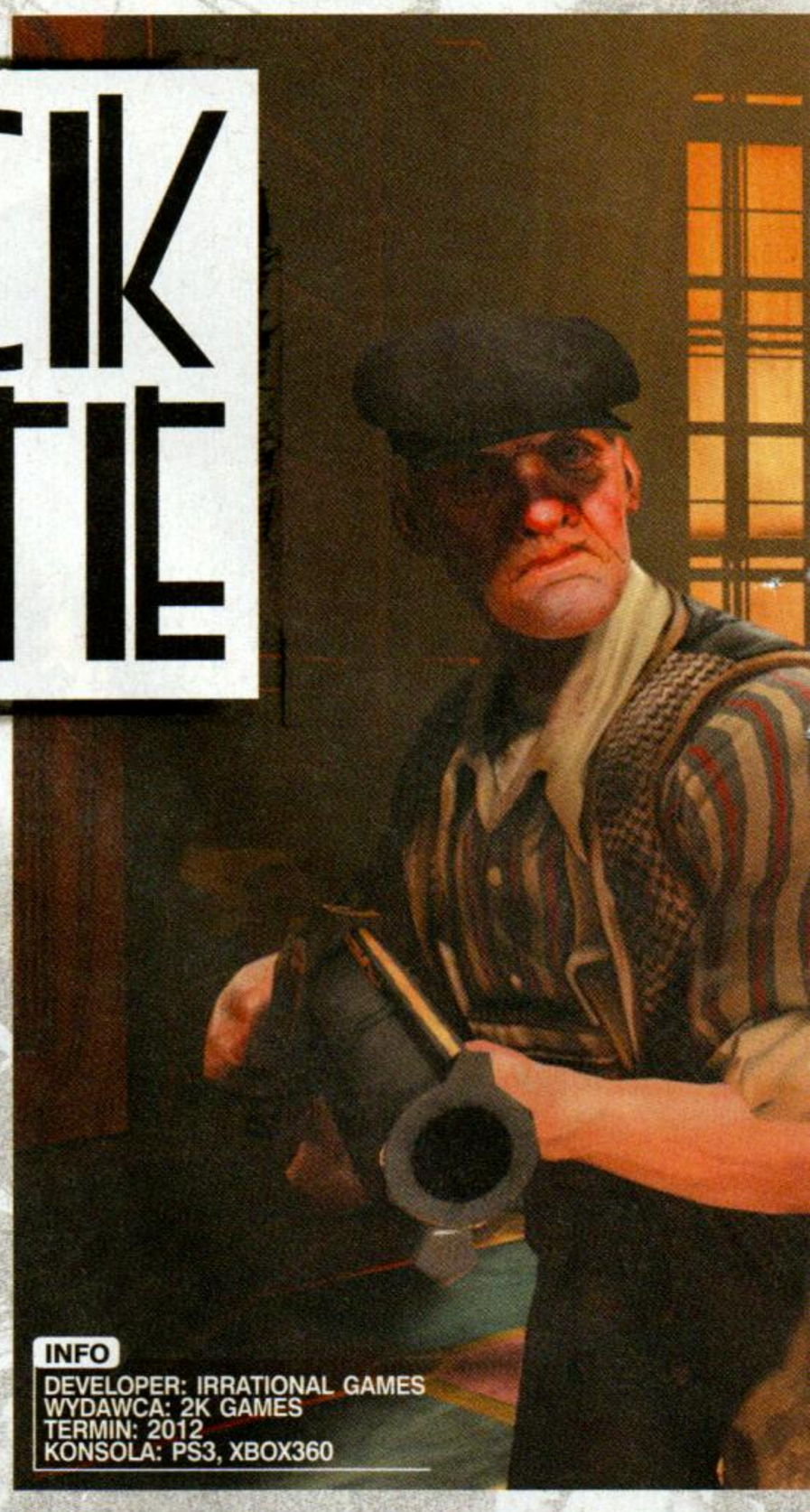
W kościele Unitologii na Sprawl nie znajdziecie wiernych. Raczej ich zmutowane szczątki chcące rozszarpać Isaaca na strzępy. Czy bohater trafi tam przez przypadek? Raczej nie.

Puker, czyli po polsku rzygacz, wymiotuje toksycznym świństwem. To jeden z nowych Nekromorfów. Najlepiej nie pozwolić mu podejść. Hmm, to zupełnie jak z każdym innym mutantem.

Isaac rozmawia z jakąś blondynką, która... Nie powiem, sami musicie to zobaczyć. Łączy się z nim także człowiek skazany za morderstwo rodziny. Pamiętajcie, nie wierzcie nikomu.

BIOSHOCK INFINITE

PO PRZYGODZIE NA DNIE MORZA CZAS WZBIĆ SIĘ W POWIETRZE I POCZUĆ NIESKOŃCZONĄ PRZESTRZEŃ



INFO
DEVELOPER: IRRATIONAL GAMES
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, XBOX360

Irrational Games rozpoczęło swoje istnienie od potężnego uderzenia – stworzenia System Shock 2. Potem nie było już tak różowo. Studio wprawdzie miało swoich fanów jeszcze z czasów ich pierwszej produkcji, ale nie funkcjonowało w świadomości szerszej rzeszy graczy. Wszystkio zmieniło się w 2007 roku, kiedy pojawił się BioShock (rety, to już ponad trzy lata). Wielu wieszczyło tej grze sukces, ale tylko kilku wierzyło, że będzie aż tak wielki. Perfekcyjna ocena w NEO Plus oraz przeszło cztery miliony sprzedanych egzemplarzy na świecie dowodzą, że Irrational Games udało się szturmem zdobyć wysoką pozycję na rynku skostniałym od sequeli.

Jak na ironię, sukces tej niezwykle oryginalnej gry oznaczał, że musi powstać kontynuacja. Jednakże IG pragnęli zająć się czymś innym i… zostali przez wydawcę wysłuchani. Do prac nad BioShock 2 oddelegowano nowe studio 2K Marin, a Irrational Games dłubali nad innym projektem. Jakiś czas temu Ken Levine, creative director studia oznajmił, że ich kolejna gra będzie „zdecydowanie ambitniejsza niż BioShock". Po tych słowach spodziewaliśmy się wszystkiego, ale nie tego, że latem 2010 roku zostanie nam zaprezentowany… BioShock z podtytułem Infinite.

Czyżby Ken Levine kłamał? To zależy, czy uwierzycie w jego wyjaśnienia: „W grach video związki pomiędzy jedną grą z serii, a następną są niemal zawsze bardzo prozaiczne. Mają te same bronie, postacie i zbliżoną oś fabularną. W przypadku Infinite nawiązania do Bioshock są bardziej abstrakcyjne". Czyli sequel (lub też prequel), ale nie kontynuacja, o ile widzicie różnicę. Jeśli więc nie bohater, historia i miejsce akcji, to co łączy obie gry, należące w końcu do tej samej serii? Jednym z takich elementów ma być poczucie obcości i wyalienowania. Chodzi o to, by gracz zadał sobie pytanie „gdzie ja jestem i czym jest to miejsce", a za każdym rogiem czekała niespodzianka.

Oczywiście taki efekt byłby niemożliwy, gdyby gracz miał powrócić do Rapture. Zamiast ponownie tworzyć to samo miasto, Irrational Games postanowili odtworzyć jedynie emocje, które ono budziło. Oznaczało to pozbycie się niemal wszystkiego, co stworzyli przy okazji BioShocka. „Jestem jedną z osób, które stworzyły BS" – mówi Levine. „W moim salonie stoją figurki Little Sister i Big Daddy'ego. Developerowi bardzo wygodnie pracuje się mając do dyspozycji takie postacie. Ale dobry developer nie powinien na tym za bardzo polegać". Dlatego też Infinite powstaje od podstaw – podobno żadna linijka kodu, ani żaden obiekt nie zostały przeniesione z poprzednich części. I dlatego też narodziła się Columbia.

Columbia – latające miasto w chmurach. Wyraz wiary w nieskończone możliwości nauki oraz przywódczej i dominującej roli Stanów Zjednoczonych na świecie. Irrational Games odrobili pracę domową, przestudiowali kulturę i politykę Ameryki z początku XX wieku, dlatego powstanie Columbii są w stanie umotywować historycznie. Levine: „Przed pierwszą wojną światową ludzie ufali, że świat może być wspaniały, a technologia jest w stanie rozwiązać każdy problem. Nie wiedzieli, że maszyny potrafią również zabijać i to na skalę wcześniej niemożliwą". Miejsce akcji Infinite jest ucieleśnieniem tej filozofii, a także zapewne jej upadku. Jak mówią autorzy, Columbia miała być taką misją Apollo tamtego okresu – widoczna na niebie, miała pokazywać światu, do czego zdolne są Stany wierne swoim demokratycznym ideałom.

INFINITE POWSTAJE OD PODSTAW - PODOBNO ŻADNA LINIJKA KODU, ANI ŻADEN OBIEKT NIE ZOSTAŁY PRZENIESIONE Z POPRZEDNICH CZĘŚCI. I DLATEGO TEŻ NARODZIŁA SIĘ COLUMBIA

Jednak coś poszło nie tak, miasto okazało się uzbrojoną po zęby twierdzą i rozpłynęło się w powietrzu. Od tego czasu o jego położeniu wiedzieli tylko nieliczni…

Rapture przedstawiało utopijną metropolię już po jej upadku. Tym

☐ Poza walkami z Tatuśkami w serii do tej pory dominowały potyczki z co najwyżej kilkoma przeciwnikami. W Infinite ma to się zmienić i mieszkańcy Columbii będą atakować gracza grupami liczącymi nawet i dwadzieścia osób.

TATO, GDZIE JESTEŚ?

BioShock to Big Daddy – wiedzą o tym nawet dzieci w przedszkolach. Jednak do tej pory z wielkich potworów pokazano jedynie jegomościa zwanego Handyman. Połączenie człowieka i mechanicznych części, z bijącym sercem ukrytym za szybą wygląda intrygująco i nie wątpimy, że będzie to godny przeciwnik. Jednak czy to główny prześladowca bohaterów? Prawie na pewno nie – fragmenty rozgrywki pokazują walkę Bookera i Elizabeth z Handymanem, w której Eli mówi, że cyborg nie jest tym, który ją ściga. Wtedy na pobliskim gmachu ląduje wielki, skrzydlaty stwór z żarzącymi się oczami – oczami do złudzenia przypominającymi wizjery Wielkich Tatuśków. Dodatkowo gdy stwór atakuje, zmieniają one w ten sam sposób kolor – z żółtego na czerwony. Nie wiemy nawet, czy „stwór" to dobre określenie. Ile we Flying Daddy (nazwa wymyślona na potrzeby ramki) jest życia, a ile maszynerii? Dobre pytanie, chciałbym znać na nie odpowiedź. W każdym razie taka zmiana jest doskonale logiczna: w podwodnym Rapture mieliśmy nurków, we fruwającej Columbii mamy skrzydlate… coś.

razem twórcy podejmują się ambitniejszego zadania. Chcą pokazać miasto wprawdzie zmierzające ku zagładzie, ale wciąż całkiem sprawnie funkcjonujące. Może nawet mające cień szansy na ocalenie. I nie jest to tylko kwestia fabuły, ale także rozgrywki. W Columbii wciąż żyją jej mieszkańcy i większość z nich wiedzie mniej lub bardziej normalny żywot – dlatego w BioShock Infinite nie każde spotkanie oznacza walkę, a jeśli gracz nie sprowokuje napotkanej postaci, mogą się zwyczajnie minąć. Jest to rozwinięcie idei Tatuśków, które tym razem ma dotyczyć całych grup mieszkańców. „Możesz traktować każde spotkanie jako okazję do walki, ale musisz być naprawdę świetny, by rozwiązać wszystko za pomocą spluwy. Wymagamy od graczy więcej i chcemy, by dostosowali swoje zachowanie do sytuacji, w której się znajdą". Tyle Levine. Z drugiej strony z pokazu na gamescom wiemy, że mieszkańcy Columbii tacy normalni do końca nie są. Wprawdzie siedzą w pubach, rozmawiają i spacerują, ale… kobieta w spokoju zamiatająca ganek, gdy cały budynek stoi w płomieniach na pewno ma nierówno pod sufitem. Tyle, że jeszcze nie wiadomo co jest tego przyczyną.

Stan Columbii jest zatem nienajgorszy, przynajmniej w porównaniu do Rapture. Od strony czysto mechanicznej wciąż poprawnie funkcjonuje i nieustannie się zmienia. Miasto w chmurach nie zostało zbudowane na jednej wielkiej platformie, a na wielu mniejszych. Na każdym balonie (z braku lepszego określenia) znajduje się fragment metropolii: może to być park, kilka mniejszych budynków z uliczką albo jeden wielki gmach. Platformy te zmieniają miejsce wraz z wydarzeniami w grze. Widząc w oddali intrygujący budynek, gracz nie wie czy da się do niego jakoś dostać, czy też może trzeba poczekać, aż ustawi się on w dogodniejszym miejscu. Z pewnością będzie to skryptowane, niemniej taki patent otwiera sporo możliwości dla sekretów i speedrunów. Autorzy będą mogli tak zaprojektować ułożenie latających fragmentów miasta, by gracz miał szansę pójść na skróty, o ile tylko zejdzie z najbardziej oczywistego szlaku. Z drugiej strony jestem przekonany, że najwięksi hardkorowcy sami sobie takie skróty wynajdą, co zaowocuje wysypem interesujących filmików na YouTube. Ustawienie fragmentów Columbii będzie do pewnego stopnia ograniczało dostęp gracza

☐ Zmieni się również arsenał – przede wszystkim broni ma być ponad osiem. Większe znaczenie będzie miała także snajperka, a to z uwagi na ogromną skalę miejsca akcji.

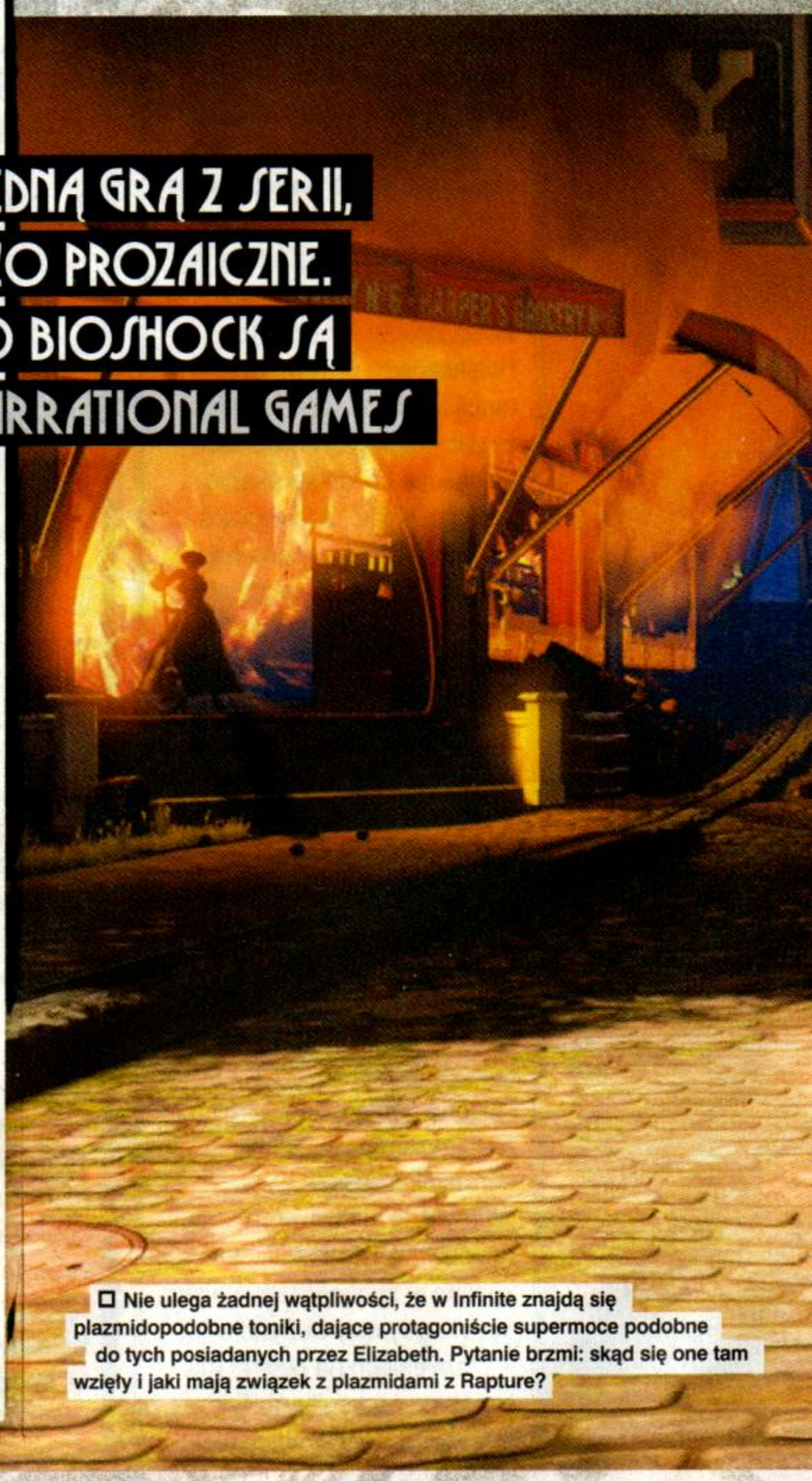
□ To straszne, jak Irrational Games się z nami droczą. Wprawdzie przedstawione elementy rozgrywki są mocno poskryptowane, ale gra wygląda jakby była gotowa. A czekać na nią trzeba aż do 2012 roku. Nad czym oni tak dłubią?

do poszczególnych lokacji, jednak Infinite z założenia ma mieć otwarty świat. Koniec ze znanymi z dotychczasowych BioShocków batyskafami i doładowywaniem danych pomiędzy poziomami. Po obszarze metropolii gracz będzie poruszał się po szynach łączących jej fragmenty – wystarczy zaczepić się specjalnym hakiem na szynie, by w kilka sekund znaleźć się na odległym balonie. Bardzo podobne rozwiązanie widzieliśmy już w trzecim Metroid Prime, jednak tutaj zostanie ono wykorzystane na o wiele większą skalę. Przejazdy tą nietypową kolejką mają być nie tylko bardziej ekscytujące niż ekran doczytywania danych (dosłownie o niebo lepsze widoki), ale też w pełni kontrolowane przez gracza. Możliwe zatem będzie zepchnięcie osobnika nadjeżdżającego z naprzeciwka albo przerwanie jazdy i zeskoczenie niżej. Prawdopodobnie da się także przeskakiwać na szyny biegnące w innych kierunkach. Wszystko to otworzy zupełnie nowe możliwości w walce z przeciwnikami. Widząc wroga na innej platformie gracz stanie przed wyborem: skorzystać z kolejki i wylądować w pobliżu, pojechać dalej i załatwić gościa z lepszej pozycji, a może w ogóle minąć go i więcej się nim nie przejmować.

Rozpisuję się tak o Columbii, ponieważ nie ulega wątpliwości, że miasto będzie głównym bohaterem gry. Ale nie jedynym. Jest jeszcze Booker DeWitt – postać, w którą wcieli się gracz. To były pracownik agencji detektywistycznej Pinkertona, którą został zmuszony opuścić okryty niesławą. Cóż takiego uczynił? Tego Irrational Games nie zdradzają. Wiadomo za to, że w momencie, kiedy poznajemy Bookera, pracuje on jako gość do załatwiania dyskretnych spraw. Kontaktuje się z nim tajemnicza osoba – utrzymująca, że wie jak zlokalizować Columbię, ukrytą od lat w chmurach. Zadaniem DeWitta jest dotarcie do miasta, odnalezienie młodej kobiety imieniem Elizabeth i sprowadzenie jej bezpiecznie na ziemię. Oczywiście nic nie pójdzie według planu. „Kiedy DeWitt dociera do miasta, nie ma większych problemów z odnalezieniem Elizabeth" – wyjaśnia Levine. „Problem w tym, że ukryta przez wiele lat w chmurach Columbia bardzo się zmieniła. Do tego Eli nie jest pierwszą lepszą dziewczyną – znajduje się ona w samym środku konfliktu niszczącego miasto". Dlatego też bohaterowie muszą połączyć swoje siły, by przeżyć i wydostać się z latającej pułapki.

W GRACH VIDEO ZWIĄZKI POMIĘDZY JEDNĄ GRĄ Z SERII, A NASTĘPNĄ SĄ NIEMAL ZAWSZE BARDZO PROZAICZNE. W PRZYPADKU INFINITE NAWIĄZANIA DO BIOSHOCK SĄ BARDZIEJ ABSTRAKCYJNE - KEN LEVINE, IRRATIONAL GAMES

Elizabeth nie będzie zwykłą „damsel in distress", księżniczką w zamku czekającą na ratunek. Ma być pełnoprawnym towarzyszem gracza. Ken Levine jest świadomy, że to spore wyzwanie. „Z postaciami towarzyszącymi graczowi jest kilka problemów. Albo przechodzą one grę zamiast gracza, co jest złe, albo nie mają na nią żadnego wpływu, co też nie jest dobre. Ewentualnie cała gra przypomina jedną wielką misję eskortową, co jest już kompletną porażką". Święte słowa. Czy autorom uda się ominąć te pułapki? Zapowiedzi są obiecujące. Elizabeth ma po pierwsze umieć o siebie zadbać, a po drugie zaoferuje graczowi pomoc, ale jej nie wymusi. Sztuczna inteligencja stojąca za Eli ma cały czas obserwować zachowania gracza i dostosowywać się do jego poczynań, a ten z kolei ma prawo zignorować pomocną dłoń. Bardzo klarownym przykładem jest łączenie mocy. Elizabeth potrafi stworzyć z porozrzucanych przedmiotów kulę gorejącego metalu – gracz może skorzystać z okazji i za pomocą telekinezy zamienić kulę w pocisk. Ale nie musi. Inny przykład to przywoływanie



□ Nie ulega żadnej wątpliwości, że w Infinite znajdą się plazmidopodobne toniki, dające protagoniście supermoce podobne do tych posiadanych przez Elizabeth. Pytanie brzmi: skąd się one tam wzięły i jaki mają związek z plazmidami z Rapture?

NIE WIERZ NIGDY KOBIECIE

Elizabeth nie będzie jedynie pomocnikiem gracza i środkiem do osiągnięcia jednego z zakończeń (jak sobie wykoncypowałem w tekście głównym). Autorzy naprawdę starają się, by była towarzyszką zarówno Brookera DeWitta, jak i samego gracza. Innymi słowy: chcą, żeby grający przywiązał się jakoś do fikcyjnej postaci. „Długo myśleliśmy jak sprawić, by Elizabeth nie była graczowi obojętna. Najprościej byłoby zrobić z niej gorącą laskę – na wielu graczy by to podziałało, ale chcieliśmy czegoś więcej. Zaczęliśmy zastanawiać się co tworzy więzi pomiędzy ludźmi". Bardzo szlachetnie, Ken, ale jak się wytłumaczysz z tego, że Elizabeth i tak lata po Columbii z monstrualnym dekoltem? Chociaż faktem jest, że nie jest typem seksownej laseczki – zresztą na początku XX wieku takich nie było, a jak były, to w domach rozkoszy i nikt ich specjalnie nie ratował. Wracając do Elżbiety: już widać, że jednym ze sposób wpłynięcia na gracza ma być żywiołowa mimika twarzy. Na obliczu dziewczyny malują się najróżniejsze emocje i jest to spory krok naprzód w kwestii ekspresji w stosunku do dwóch pierwszych BioShocków. Na jej twarzy widać również konsekwencje korzystania z supermocy. Docelowo gracz miałby dwa razy zastanowić się zanim poprosiłby Eli o pomoc. Nie dlatego, że mu się to opłaca lub nie, ale z troski o zdrowie towarzyszki niedoli.

☐ Autorzy sugerują, że sporo wspólnego z wydarzeniami w Columbii może mieć eugenika – pogląd, że bardziej wartościowe jednostki powinny reprodukować się częściej niż inne, udoskonalając w ten sposób rasę.

przez dziewczynę burzy. Kiedy już jest mokro, wystarczy że Booker porazi prądem pobliskiego wroga, a ucierpi cała ich grupa. Nie brzmi to na razie przesadnie skomplikowanie, ale przynajmniej wygląda efektownie. Jakby tego było mało, wykorzystywanie super mocy przez Elizabeth odciśnie na niej swoje piętno. Na pokazie gry widzieliśmy, jak po jednej z takich akcji zaczęła jej lecieć krew z nosa. Levine zdradza jedynie, że każda akcja w Infinite ma swoje konsekwencje i że nie jest to opowieść o superbohaterach o nieskończonych możliwościach.

Resztę możemy już sobie dośpiewać sami: wydaje się, że stan zdrowia Elizabeth będzie nowym systemem moralnym. Tak jak ratowaliśmy, bądź też unicestwialiśmy Little Sisters, tak teraz korzystanie z pomocy dziewczyny wpłynie na jej stan zdrowia. Łatwo przewidzieć, że w ekstremalnym przypadku może to skończyć się śmiercią bohaterki. Czytam twórcom w myślach, czy zmyślam jak najęty?

Wiele pytań na temat Infinite wciąż pozostaje bez odpowiedzi; inne nie zostały nawet jeszcze zadane. Czy możemy spodziewać się multiplayera? W tej kwestii nic nie wiadomo, poza tym, że na pewno nie będzie opcji kooperacji – Elizabeth ma być zawsze sterowana przez sztuczną inteligencję. Tak przynajmniej wymyślili sobie autorzy, ale kto może zagwarantować, że wydawca nie będzie naciskał na opcję współpracy dwóch graczy? W momencie gdy piszę te słowa, wciąż mamy rok 2010, a BioShock Infinite planowany jest dopiero na 2012 i wcale nie jest powiedziane, że na jego początek. Wiele może się zmienić.

Jeszcze jedna kwestia nie daje mi spokoju. Czy Infinite fabularnie jest w jakikolwiek sposób połączone z poprzednimi odsłonami serii? Chronologicznie będzie to prequel, ale twórcy wolą mówić o podobieństwach w stylu graficznym, czy niektórych elementach rozgrywki. Jednak Tim Gerritsen z Irrational Games powiedział coś ciekawego: „Nie zdradzimy, czy jest, czy też może nie ma nici łączącej Infinite z poprzedniczkami. Osobiście nie mogę się doczekać, kiedy gracze zobaczą zakończenie i zaczną się na ten temat burzliwe dyskusje". Czyli jednak coś wisi w powietrzu. Może pójdą wzorem Carlosa Luisa Zafona, który dosłownie w ostatnich linijkach „Gry anioła" zdradza powiązanie opowiadanej historii do swojej poprzedniej powieści, przez całą książkę niczego takiego nie sugerując? Znów zapędziłem się ze spekulacjami. Ale czemu tu się dziwić, kiedy najnowszy projekt Irrational Games aż tak pobudza wyobraźnię? Na pierwszego BioShocka wyczekiwałem z wielkim utęsknieniem i teraz sytuacja się powtarza. Dlaczego oni nam to robią i każą czekać jeszcze ponad rok? //**Kaxi**

KWE$TIA CENY

W tym materiale, ku uciesze jednych i ziewaniu innych, będzie o pieniądzach. A konkretnie – pieniądzach wyfruwających z naszych portfeli za każdym razem, gdy kupujemy nową grę. A zatem zastanówmy się przez chwilę i spróbujmy odpowiedzieć sobie jak to jest z tymi cenami.

Na pierwszy rzut oka odpowiedzi są oczywiste i zależą niemal wyłącznie od punktu widzenia – dla klientów zawsze będzie za drogo, dla producentów i sprzedawców zawsze będzie zbyt tanio. Jedno nie ulega wątpliwości – cała branża znajduje się pod tym względem na rozstaju dróg. Coraz częściej podkreślana jest konieczność przewartościowania i przemodelowania polityki, czy może raczej filozofii cenowej. Gier wychodzi prawdziwa masa, przy czym zazwyczaj są to produkty bardzo zróżnicowane pod względem jakości, długości, platformy, przeznaczenia, grupy docelowej itp. Niezły zamęt wprowadziła też rewolucja sieciowej dystrybucji, dodatkowo komplikując jeszcze całą zagwozdkę. Przyjrzyjmy się zatem istniejącym dziś na rynku modelom cenowym, ich wadom, zaletom i proponowanym sposobom ich usprawnienia.

Z RĘKI DO RĘKI

Zacznijmy od modelu... Nazwijmy go klasycznym. Do tego jesteśmy najbardziej przyzwyczajeni – gra ze średnim lub dużym budżetem, wydana na płycie lub innym nośniku, zapakowana w przyciągające oko pudełeczko i sprzedawana w sposób tradycyjny, w sklepie, z rączki do rączki. Przeważająca większość tak wydawanych nowych gier sprzedawana jest w przyjętej z góry cenie – w Stanach jest to w tej chwili 60 dolców, u nas około 200 złociszy (mówimy o tytułach konsolowych, w przypadku pecetowych jest to zazwyczaj o 80-100zł mniej). Zdarza się, że wydawca od razu sprzedaje swoją grę po obniżonej cenie, głównie wtedy, gdy mamy do czynienia z poprawioną wersją starszej gry (vide SSFIV czy remake'i w HD), ale generalnie, przeglądając nowe tytuły w sklepie, nie natrafimy na zbyt wielkie różnice w cenie.

W tym miejscu pojawia się pierwszy problem, bowiem nie ma tak pięknie, by każda z tych podobnie wycenionych gier była produktem równie lub choćby w zbliżonym stopniu atrakcyjnym. Zostawmy już właściwą jakość – wiadomo, że zdarzają się przypadki wciskania totalnych bubli za grubą kasę, ale to już kwestia rzetelności producenta/wydawcy, indywidualnych preferencji i odpowiedniego doinformowania graczy. Skupmy się na bardziej obiektywnych walorach usprawiedliwiających taką, a nie inną cenę danej gry. Ot, na przykład jej długość, czy może bardziej ogólnie: zapewniany przez nią czas zabawy. Co prawda to też poniekąd kwestia gustu, bo jednym nie przeszkadza sześciogodzinna gra bez trybu multi, jeśli tylko przez owe sześć godzin dostarczy im naprawdę pierwszorzędnych doznań; inni ogólnie plwają na produkcje pozbawione rozgrywki wieloosobowej, wychodząc z założenia, że dla samego singla, jakkolwiek długiego, nie kalkuluje im się zakup. Powiedzmy bez popadania w skrajności, że czas rozgrywki powinien być czynnikiem wpływającym na cenę gry. Odkładając na chwilę wszelkie pretensje do oceniania gier jako dzieł sztuki, powiem prosto – osobiście lepiej bawiłem się przy Enslaved niż przy Black Ops, ale uważam, że ta pierwsza powinna być tańsza od tej drugiej, gdyż dzieło Treyarch pozwala (dzięki rozbudowanym opcjom sieciowym) na dużo dłuższą eksploatację (paskudne określenie, ale w tym kontekście adekwatne).

Często niespójności w wycenianiu gier widać gołym okiem. Weźmy na przykład takie The Shoot, czy inne Kinectimals – może i ciekawe, ale jednak drobne gierki na Move i Kinecta. Wedle jakiej logiki kosztują one odpowiednio 2/3 i 3/4 premierowej ceny takiego np. Red Dead Redemption, tytułu bez wątpienia pierwszoligowego i przy okazji kolosalnego, zapewniającego dziesiątki (jeśli nie setki) godzin rozrywki na najwyższym poziomie? Cenę RDR osobiście uważam za uzasadnioną, nie tylko jakością gry, ale i domniemanymi kosztami produkcji – R* musiał oddelegować stado grafików do wymodelowania wielkiego świata, zatrudnić profesjonalnych aktorów… Takie rzeczy kosztują, i to sporo. A na co poszła kasa we wspomnianym Kinctimals, oprócz intrygującej technologii? Od razu wyjaśniam, że przykładu nie dobrałem tendencyjnie przez pryzmat własnego gustu. Absolutnie mogę sobie wyobrazić sytuację, że ktoś może lepiej bawić się pyrgając wirtualnego tygrysa, niż bawiąc się w kowboja. Twierdzę po prostu, że uwzględnienie poniesionych na stworzenie gry kosztów przy ustalaniu jej ceny jest kwestią elementarnej uczciwości.

ZA GARŚĆ PUNKTÓW

Zostawmy jednak model klasyczny („brick and mortar", jak zwą go Anglosasi) i przejdźmy do e-dystrybucji. Tu bowiem sprawy komplikują się jeszcze bardziej. Z jednej strony, progów cenowych niby jest więcej niż w przypadku sprzedaży sklepowej. Z drugiej, chaos cenowo-jakościowy widać gołym okiem przy każdej niemal wizycie na PS Store czy XBLA. Za równowartość kilkudziesięciu złotych można nabyć tam kawał pierwszorzędnej rozrywki, czy to w formie pełnoprawnych gier, czy też porządnych pakietów DLC. Równie dobrze można przeputać pieniądze na grę, która powinna za darmo krążyć po sieci, lichy zestaw mapek lub – o zgrozo – dodatkowe kostiumy (tu wszyscy machamy w stronę Capcomu). Niestety wielu oferujących tam swoje produkty liczy na tzw. „zakupy impulsowe", czyli po prostu wydawanie punkcików pod wpływem chwilowej zachcianki, na zasadzie „i tak już wydałem te pieniądze". Ich prawo oczywiście (i nasze rozważnie wydawać pieniądze), ale na miejscu gospodarzy serwisów (czyli Sony i MS) zastanowiłbym się poważnie, czy nie zasugerować nieco bardziej adekwatnego wyceniania produktów – w końcu jeśli ktoś natnie się na bubla, może zrazić się do całej usługi.

Wyjdźmy poza rynek stacjonarny i przyjrzyjmy się także przenośnym urządzeniom do grania. Zostawmy handheldy Sony i Nintendo, bo tam ceny kształtują się podobnie jak na „dużych" platformach (co samo w sobie może budzić obiekcje, ale to inna historia) i przeskoczmy od razu do maszynek Apple, bo to one mieszają ostatnimi czasy na rynku i kto wie – może skłonią wydawców do gruntownego przemyślenia kwestii cen. No bo przyznacie, że jeśli da się wydać Infinity Blade czy RAGE – produkcje, które wyglądają fenomenalnie i mogłyby obronić się na potężniejszych maszynach, przynajmniej grafiką – za raptem kilka euro, to trudno uzasadnić oferowanie w tej samej lub wyższej cenie Minisa na PS3/PSP albo pakieciku skinów (nie wspominając o dużej części biblioteki PSP czy NDS). Czy rzeczywiście tego typu pozycje staną się bodźcem do przemyślenia polityki cenowej? Zobaczymy. Jednego można być pewnym – prędzej czy później czekają nas poważne zmiany. W jakim pójdą kierunku? Pomyślmy…

NA ROZSTAJU

Jak już wspominałem, wielu producentów od jakiegoś czasu powtarza, że jeśli w najbliższym czasie nie zaczną zarabiać więcej na swoich grach, ich produkcja stanie się nieopłacalna. Czy te przewidywania są trafne – można podyskutować. W końcu rynek filmowy jakoś przędzie i nie narzeka, pomimo że koszty są porównywalne, a i formy dystrybucji podobne. Jeśli ktoś ma wątpliwości, od razu wyjaśniam – żywot kinowy danego filmu, to w dzisiejszych czasach głównie forma dodatkowej promocji; naprawdę zarabia się na DVD i usługach typu VoD (filmy na życzenie). Załóżmy jednak, że wydawcy nie dramatyzują i faktycznie branża musi wydzierać nam z portfeli więcej diengów. W takim przypadku do rozpatrzenia zostaje kilka opcji. Najprostszą z nich jest zwyczajne podniesienie cen produktów sklepowych. Ot, skreślamy 199 i wpisujemy np. 230. Dla wielu byłoby to podejście najuczciwsze, jednak nikomu specjalnie się do niego nie spieszy. Ani graczom, lubiącym myśleć, że nie przepłacają za swoją ulubioną rozrywkę, ani wydawcom, którzy mogą stracić na tym ruchu klientów, ani nawet sklepom, bo im droższy produkt, tym mniej atrakcyjny i dłużej zalega na półkach. Nic zatem dziwnego, że testowane są alternatywne sposoby zarobkowania.

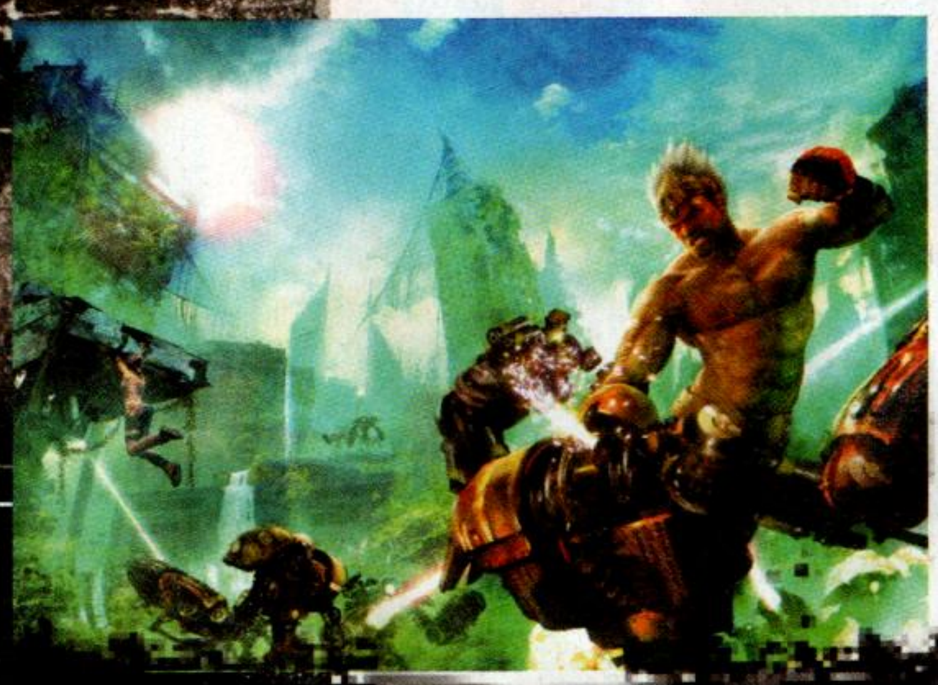
Jednym z nich, który właściwie już przyjął się na rynku jest DLC, ale większość analityków jest zgodna, że na tym się nie skończy i nie obejdzie się bez gruntownego przemodelowania całego systemu sprzedaży. Wiele z nich obraca się wokół dystrybucji online, co jednak także ciągnie za sobą porcję komplikacji. Za tytułami sprzedawanymi wyłącznie w sieci nie przepadają (z wiadomych względów) właściciele sklepów, z którymi mimo wszystko – póki samej konsoli nie da się zassać z sieci – wypada żyć we względnej zgodzie. Ale nawet pomijając ten niuans, zostaje problem modelu płatności. Kasowanie pełnej kwoty z góry powoduje, że wracamy do punktu wyjścia, bo stosunek kosztów i zysków nie zmienia się diametralnie.

Innym z przerzucanych pomysłów jest dzielenie gier na kawałki i sprzedaż epizodyczna, z którą zresztą niektórzy eksperymentują już od jakiegoś czasu. Ot, kupujemy pierwszy rozdział np. Fable 4 (za odpowiednio niską cenę) i w zależności od tego czy nam się podoba, dokupujemy kolejne części. Możemy tak zakupić całość, ale też zatrzymać się w dowolnym punkcie, stwierdziwszy że gra nam się znudziła. Przy wyłożeniu całości ceny przy zakupie nie mamy takiej możliwości (chyba, że odsprzedamy używany egzemplarz). Czy ten model przyniósłby jednak większe zyski producentom i dystrybutorom? Możliwe. W końcu zakup (tanio!) kawałka gry jest mniejszym wyrzeczeniem niż natychmiastowa inwestycja w pełen produkt (często dokonywana w ciemno, bo dema są dla wielu producentów passe). Być może zatem mniej graczy sprawiłoby sobie pełną grę, ale dużo większa liczba przynajmniej wypróbowałaby jej część. Osobom z miejsca oburzającym się na takie ćwiartowanie gier, niczym kawał schabu u rzeźnika (wierzcie mi, doskonale Was rozumiem) podsunę dodatkową zaletę tego rozwiązania dla nas, graczy. Ile razy nacięliście się na tytuł, który po początkowym wzlocie zalicza drastyczny spadek formy i ledwo dopełza do końca? Mi to przytrafiło się nie raz. Przy sprzedaży epizodycznej, nad twórcami wisiałby miecz Damoklesa w formie zależności „jeśli trzeci epizod będzie słabszy, mogą nie kupić czwartego i piątego". Dlatego musieliby naprawdę postarać się, by gra od początku do końca reprezentowała równy, odpowiednio wysoki poziom, więc nie ma tego złego, co by na umiarkowanie dobre nie wyszło.

Inni snują jeszcze odważniejsze wizje, wskazując na sukces gier z Facebooka. Zastosowany w nich model polega w skrócie na tym, że grę można mieć… Za darmo. Tak, całą grę za zero złotych, rupii, dolarów, czy jak tam sobie chcecie przeliczyć. Płacić trzeba dopiero za dodatkowe przedmioty, elementy i opcje, pozwalające cieszyć się grą dłużej i w większym stopniu. Pytanie tylko – czy system, który sprawdza się w prościutkich gierkach typu FarmVille (ale za to jak – kilka miliardów dolarów zysku) znalazłby zastosowanie także w poważniejszych, wysokobudżetowych produkcjach. Wielu twierdzi, że nie. Jeszcze inni otwarcie mówią, że takie rozwiązanie doszczętnie zniszczyłoby wiele aspektów grania i zdewaluowało je do poziomu popierdółek do marnowania czasu. Kto ma rację – przekonamy się dopiero wówczas, gdy (jeśli!) jedna z największych firm zaryzykuje i wprowadzi „darmowy" model, w którejś ze swoich priorytetowych produkcji. W najbliższym czasie raczej się nie zanosi.

CO DALEJ?

Z wszystkich tych umiarkowanie odkrywczych obserwacji i hipotez na przyszłość można wyciągnąć podstawowy wniosek – czy nam się to podoba czy nie, pod względem cen i sposobów sprzedaży rynek gier wciąż jest w fazie przejściowej i kto wie, czy za kilka lat nie zatęsknimy za prostolinijnym wywalaniem dwóch stów z portfela. Niestety jedyne, czego możemy być pewni, to że taniej nie będzie. Z drugiej strony jednak, nie ma co przesadzać z pesymizmem – z poszukiwania nowych sposobów wyciągania od nas kasy może wyniknąć także gruntowne przemyślenie sposobu wyceniania gier, a kto wie – może i rosnąca liczba opcji dostępnych dla konsumenta. Życzmy sobie tego, pamiętając jednocześnie, że to my będziemy robić za świnki doświadczalne i w ostatecznym rozrachunku od nas zależy, które rozwiązanie się przyjmie, a które zejdzie śmiercią naturalną. **//DrMax**



KILLZONE 3

Po rozwiązaniu problemu z Visarim wydawało się, że zakończył się konflikt ISA z Helghastami. Jednak mieszkańcy Helghanu nie powiedzieli ostatniego słowa. Sev, Rico i spółka muszą uciekać z przeklętej planety.

Zacznę nietypowo, bo od tematu, który na razie dopiero kiełkuje. Mam na myśli granie w 3D. Tak się złożyło, że najnowsze demo Killzone 3 po raz pierwszy przeszedłem grając na 3DTV. Po krótkim filmiku wprowadzającym i dwóch minutach rozgrywki wiedziałem, od czego zacznę ten tekst.

3D w Killzone 3 skopało mi tyłek i zamierzam w ten sposób przejść grę, a dopiero później zagrać drugi raz na zwykłym telewizorze.

Widziałem już ten efekt w wielu grach – taka praca, że na różnych E3 i gamescomach można sprawdzić nowinki, w tym 3D. Grałem na 3DSie (nic bardziej mnie nie zmasakrowało w 2010 roku), sprawdziłem głębię obrazu w Motorstorm: Apocalypse i The Sly Collection. Ostatnio w „pancernych" okularach oglądałem Gran Turismo 5 i nie byłem zachwycony. Efekt głębi jest bardzo delikatny – na pierwszym planie znajduje się HUD, na trasach miejskich „wystają" gapie i niektóre budynki. Trzeba długo grzebać w opcjach, by uzyskać w miarę fajny obraz.

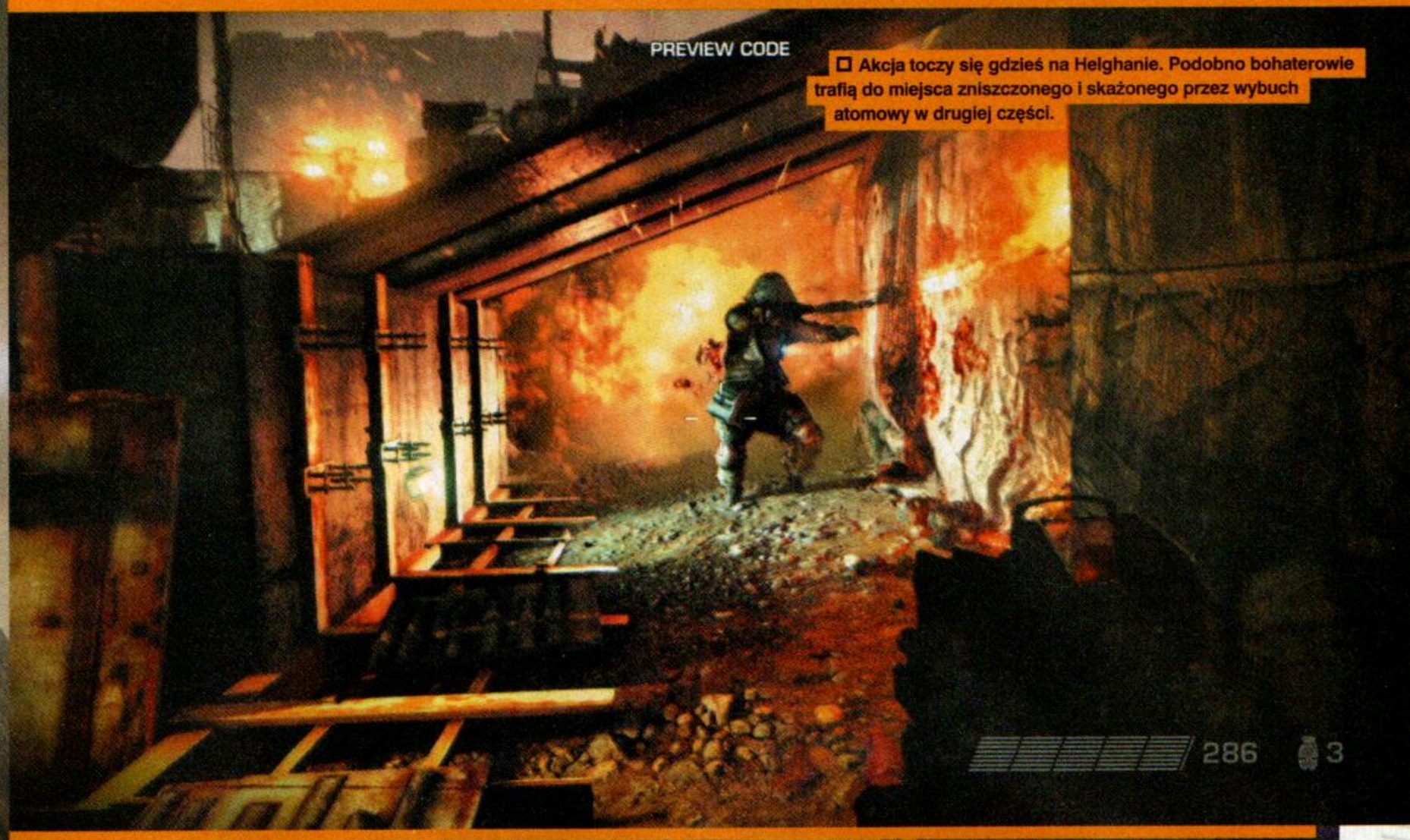
W Killzone 3 trójwymiar po prostu działa. Wystarczy go włączyć w opcjach i założyć okulary, by doznać szoku. Sev przemawia do niedobitków ISA, kamera pokazuje go z boku, ale wyraźnie widzę, że jest na pierwszym planie. Żołnierze wiwatują, gdy rzuca: „Jeśli mam zginąć, upewnię się, że te sku***syny zapamiętają moje imię!". Stoją w tle, a jeszcze głębiej za nimi eksploduje pocisk. Głupio tak ślinić się z wrażenia, ale co poradzić – wygląda to przemocarnie. Inna scenka, kapitan Narville wykopuje Higa z latającej platformy, a Rico wystrzeliwuje harpun i przebija nim czaszkę spadającego. Mam ją tuż przed oczami i widzę jak strzała przechodzi na wylot. Oglądam później ten moment na zwykłym telewizorze i nie robi nawet w połowie takiego wrażenia.

Podczas rozgrywki 3D też jest super, karabin znajduje się „najbliżej" mnie, prawie czuję jakbym trzymał go w rękach. Problem sprawia jedynie celowanie – siedzę za daleko i nie widzę przez wizjer Higów znajdujących się w głębi (oddali). Być może to kwestia przyzwyczajenia albo mam słaby wzrok, ale wolałem podejść do ekranu i problem sam się rozwiązał.

STRZELAJĄC Z MOVE

Zaraz powiecie, że Mielu znowu niezdrowo się podnieca i będziecie mieć rację. Ale czy nie tak jest z wszelkimi nowinkami technologicznymi, że czekamy aż pojawi się coś, co nakręci nas na zakup? Autentycznie zacząłem żałować kasy, którą ostatnio wydałem na plazmę, bo dorzuciłbym jeszcze trochę

INFO
DEVELOPER: GUERRILLA GAMES
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 28 LUTY
KONSOLA: PLAYSTATION 3



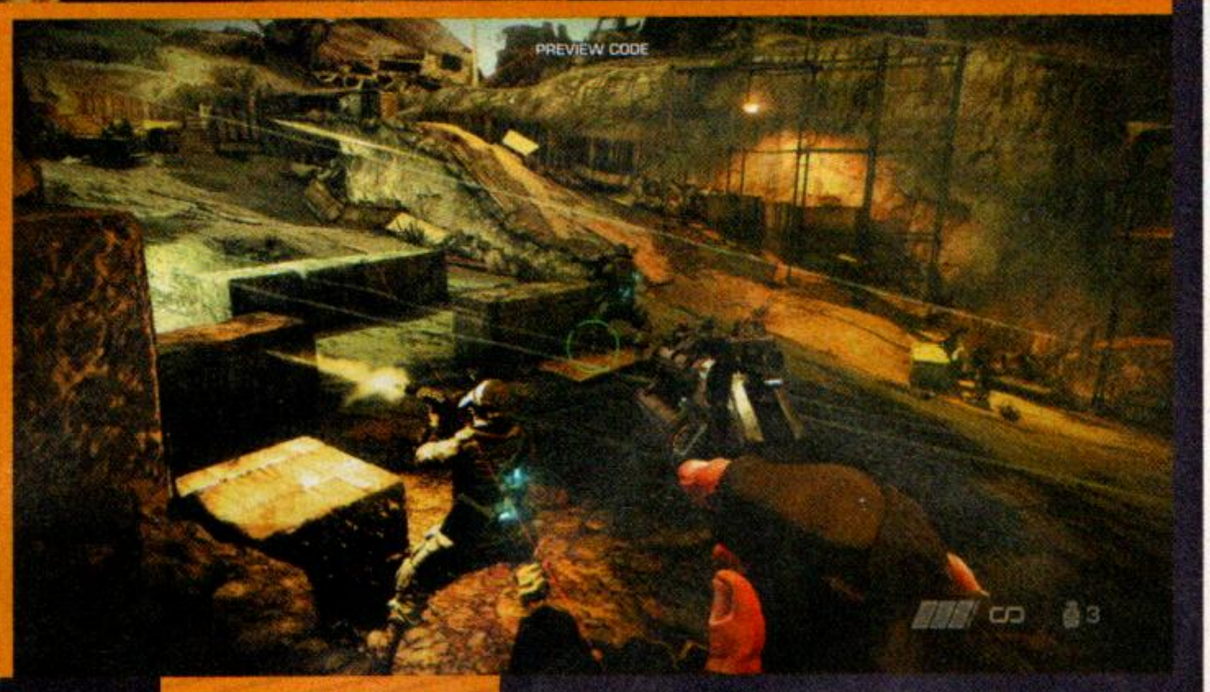
Akcja toczy się gdzieś na Helghanie. Podobno bohaterowie trafią do miejsca zniszczonego i skażonego przez wybuch atomowy w drugiej części.

i kupił 3DTV – kit z cholernymi okularami, Killzone 3 jest właśnie tą grą, w którą chcę grać w 3D.

A teraz jeszcze raz popukacie się w czoło, bo napiszę, że spróbuję przejść Killzone 3 używając PlayStation Move. Gdzie jest Mielu? Kim jest ten podszywający się pod niego pracownik Sony promujący swoje produkty? Też myślałem, że to głupi pomysł grać w ten sposób, a w tym przekonaniu utwierdziłem się, gdy spróbowaliśmy w redakcji i zakończyło się to totalną klęską. Nie potrafiliśmy dostatecznie szybko obracać kamery i celować. A jednak Kaxi jakoś wymiata w Call of Duty na Wii – również w sieci – i zachwala tego typu sterowanie. Spróbowałem jeszcze raz, tym razem porządnie skalibrowałem Move, dopasowałem czułość urządzenia i zacząłem grać ostrożnie, bez szybkich ruchów.

Gra sama wykrywa podłączony kontroler ruchu i podczas rozgrywki na ekranie pojawia się żółty celownik, którego ruchami steruje się za pomocą Move. Musiałem przyzwyczaić się, że nie muszę stać dokładnie na wprost przeciwnika, by w niego strzelić. Wystarczy wycelować w niego różdżką, a Sev obróci karabin w jego stronę.

Na początku czułem się jakbym grał w celowniczek na szynach, a nie w FPSa, ale po kilku minutach przywykłem do nowego sterowania. Obracanie kamery jest łatwe, wystarczy dojechać celownikiem do krańca ekranu. Jeszcze nie wiem czy to jest przyszłość FPSów i gier hardcore'owych w ogóle. Na pewno da się grać i jest to nawet przyjemne, więc można mówić o kroku we właściwym kierunku. Co z tego, że wykonanym przez Wii, skoro tam sprzedają się głównie gry rodzinne i imprezowe?



3D W KILLZONE 3 SKOPAŁO MI TYŁEK I ZAMIERZAM W TEN SPOSÓB PRZEJŚĆ GRĘ, A DOPIERO PÓŹNIEJ ZAGRAĆ DRUGI RAZ NA ZWYKŁYM TELEWIZORZE. W KILLZONE 3 TRÓJWYMIAR PO PROSTU DZIAŁA

MOVEM W OKO

Zabawę z Move ułatwia automatyczne namierzanie przy celowaniu. Sev podnosi broń, by wymierzyć w Higa, a celownik momentalnie przykleja się do wroga. Zachowuje się nad nim kontrolę, więc ręczna zmiana celu nie sprawia najmniejszego problemu. Ba, można zrezygnować z pomocy, wyłączając ją w opcjach. Guerrilla Games to jedna z tych nielicznych ekip, które pozwalają graczom grzebać w ustawieniach do woli. Chcecie grać jak Blizz na zamienionych analogach (lewy do obracania kamerą, prawy do chodzenia)? Nie ma sprawy, da się tak skonfigurować sterowanie. Tradycyjnie już odpuściłem klasyczne killzone'owe obłożenie przycisków i wybrałem opcję alternatywną z zoomem pod L1, a nie pod R3. Taka swoboda powinna być w każdej grze.

Wracając jeszcze na moment do sterowania PS Move – najważniejsze, to nie wykonywać gwałtownych ruchów i nie machać różdżką jak nawiedzony dyrygent. Przeładowuje się skręcając dłoń w nadgarstku w prawo, a wykonując pchnięcie

☐ Nigdy nie myślałem o uniwersum Killzone jako równie bogatym, co Halo. Zmieniłem zdanie, gdy poczytałem o historii na oficjalnej stronie serii i zrozumiałem za co Helghaści nienawidzą ludzi. W trzeciej części dowiemy się więcej o ich społeczności.

wykańcza się wroga w brutalny sposób. Sev łapie Higa za głowę i skręca mu kark, wbija nóż w gardło albo w oko, a nawet rzuca się z łapami na przeciwnika, przebija kciukami okulary i wciska mu gałki oczne do czaszki. Dźwięk pękającego szkła i rozgniatania glutowatej materii jest po prostu obrzydliwy, czyli właśnie taki jak powinien.

Te srogie finishery są kontekstowe, dlatego stojącego przy barierce Helghasta Sev mocno uderzy kolbą, wyrzucając go w przepaść. Niektóre ataki nie kończą się śmiercią przeciwnika, bohater obija ofiarę i przewraca ją na glebę. Od gracza zależy, czy zastrzeli Higa czy dobije go na przykład dźgając nożem w kark albo podrzynając gardło.

twarzy są jednymi z najlepszych jakie widziałem. Szczególnie u Narville'a wyraźnie widać pory i zmarszczki. Wielokrotnie słyszałem historie o pogarszaniu jakości grafiki, by gry działały w 3D, dlatego specjalnie zwróciłem na to uwagę. Może to jakieś sztuczki programistów, a może Guerrilla Games są cudotwórcami, ale nie ma mowy o cięciach w grafice. A przynajmniej nie są widoczne gołym okiem i na bank nie dotyczą twarzy postaci.

ZACHWYCA MIMIKA TWARZY. SEV JEST NIEZWYKLE PLASTYCZNY, ZABAWNIE WYGLĄDA GDY SIĘ ZŁOŚCI, A W OBLICZU ZAGROŻENIA JEST AUTENTYCZNIE PRZERAŻONY. POPRZEDNIO NIE MOGŁEM SIĘ DO NIEGO PRZEKONAĆ, A TERAZ KUPIŁ MNIE Z MIEJSCA

Zachwyca mimika twarzy. Sev jest niezwykle plastyczny, zabawnie wygląda gdy się złości, a w obliczu zagrożenia jest autentycznie przerażony. Poprzednio nie mogłem się do niego przekonać, a teraz kupił mnie z miejsca – fachowo opieprzył Rico i Narville'a, a na zakończenie dema wygłosił krótką, ale mistrzowską, nastawiającą bojowo mowę do resztek ISA. Resztek, bo po walce z gigantycznym mechem ludzi została tylko garstka. Ale i przed starciem nie było ich wielu. Po upadku imperium Visariego do głosu doszły różne frakcje helghańskie i rozpoczął się konflikt o władzę, ale nie zapomniano o wojnie z najeźdźcą, czyli ludźmi. Armia ISA znalazła się w samym centrum jeszcze większego

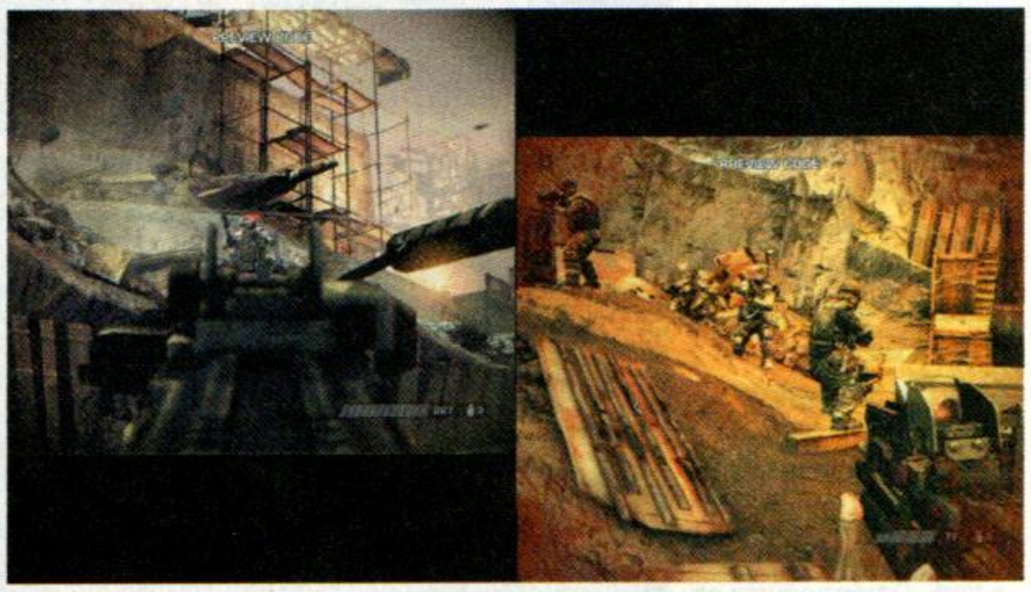
STARZY KUMPLE

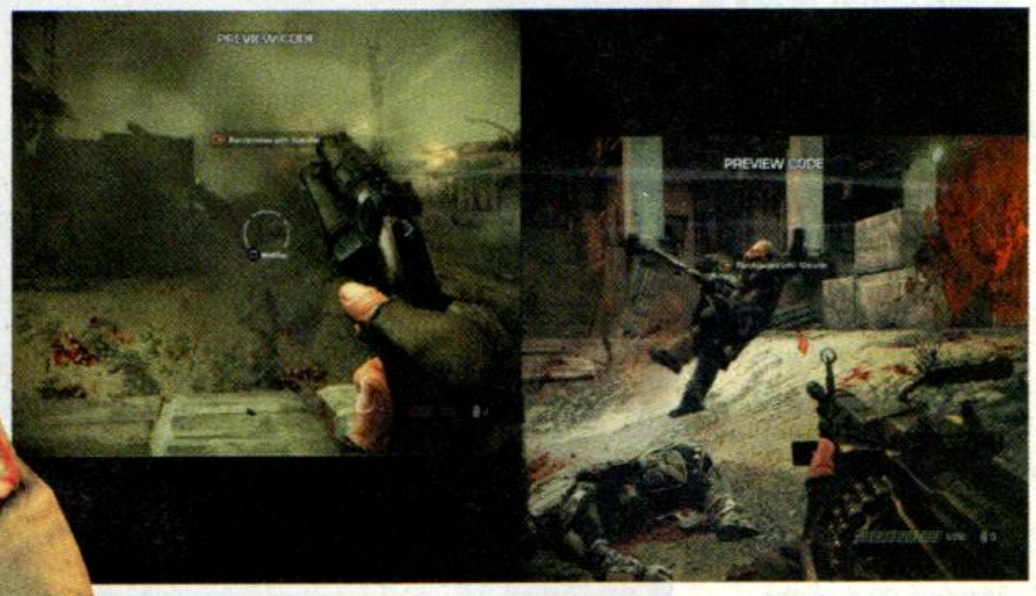
Akcja toczy się gdzieś na Helghanie. Rico i Sev zmierzają na latających platformach znanych z Killzone 2 na miejsce spotkania z kapitanem Narville. Spójrzcie tylko na screeny, bohaterowie nieźle zarośli – widać, że spędzili dużo czasu na niegościnnej planecie. Co się stało z fachowym irokezem Seva? Ten murzyn z afro i gęstą brodą to jeszcze Rico czy już Abdul Ibrahim? Nowy image szybko przypadł mi do gustu, choć Fax mówi, że Sevchenko ma słaby fryz.

O tym jak wiele czasu minęło od wydarzeń z pierwszej części i przez co przeszli bohaterowie najlepiej świadczy zachowanie Rico. Wciąż jest porywczy, aż nosi go, by rzucić się Helghastom do gardeł, ale to już nie jest ten sam prosty chłopak, który zasłynął pytaniem: „What the fuck's a Shakespeare?". Teraz jest zaprawionym w bojach profesjonalistą, a pomysły Narville'a, by wycofać się albo chociaż wstrzymać się z atakami uważa za głupotę. Napięcie między nimi jest widoczne od pierwszej minuty dema. Rico rozkazy kapitana kwituje nerwowym „motherfucker!", a gdy w końcu staje z nim twarzą w twarz, kłóci się z nim i wkurza go na tyle, że aż dostaje gonga w pysk... Relacja między nimi zapowiada się nad wyraz ciekawie. W innym momencie gry (trudno wyczuć czy wcześniejszym, czy późniejszym) Sev i Narville zostaną schwytani przez Higów, a z odsieczą przybędzie Rico. Oczywiście uwolni najpierw Seva, a ten uprze się, by ratować kapitana. Jestem przekonany, że Velasquez niechętnie przystanie na tę propozycję.

NOWA TWARZ ISA

Z chęcią prześledzę ten mały konflikt w szeregach ISA. Nie tylko z czystej ciekawości, jak się rozwinie, ale przede wszystkim z powodu grafiki. Tekstury





zamieszania niż w drugiej części i wygląda na to, że nie była przygotowana do takiej kontrofensywy, bo wydano rozkaz ucieczki z Helghanu. Taki jest cel Seva, Rico i spółki, ale bohaterowie nie chcą wracać – wolą walczyć i odbić jak najwięcej jeńców, z którymi Helghaści się nie cackają i zwyczajnie ich torturują. To zresztą powód niezadowolenia Narville'a, myślącego o utrzymaniu przy życiu grupki żołnierzy, zamiast rzuceniu jej na pożarcie armii Higów. O innych postaciach wiadomo niewiele, od razu w oczy rzuciła mi się gorąca sztuka skrywająca głowę w kapturze – wygląda na hakerkę i nie trzeba być Szerlokiem, by wyczuć, że stoi po stronie Rico. Czyżby mały romansik?

MECHANICZNY GIGANT

Trudno się dziwić Narville'owi, że chciał dać dyla, bo co niby grupka ludzi może zdziałać w walce z robotem, na którego Kolosy z Shadow of the Colossus mogłyby się wspinać? Powiększyliby go jeszcze ze trzy razy i byłby kroczący Star Destroyer. To cztery gigantyczne, pajęcze nogi i masywne cielsko uzbrojone w liczne moździerze i miniguny oraz jedną olbrzymią

NA PODZIELONYM EKRANIE

Chcieliście kooperacji? No to ją dostaniecie. Każda gra, która pozwala dwóm lub więcej graczom bawić się na jednej konsoli na podzielonym ekranie z miejsca dostaje ode mnie plus pół punktu do oceny. Zawsze tak graliśmy i to nie powinno się zmienić. W Killzone 3 jest tryb kooperacji dla dwóch osób, a ekran podzielony jest pionowo. Nie znalazłem opcji podziału poziomego, co kłóci się trochę z moją teorią o swobodzie personalizacji ustawień w grze Guerrillasów, ale mogę wykręcić się pisząc, że być może w pełnej wersji taka opcja jednak zostanie dodana. Silnik radzi sobie doskonale, animacja nie dostaje czkawki, a gra ogólnie nie zbrzydła i wspólnie z Faxem z przyjemnością przeszliśmy demo na Veteranie (hard). Polecam grę w jeszcze trudniejszym Elite, bo dopiero wtedy Killzone 3 staje się wyzwaniem – Helghaści lepiej się kryją, celniej strzelają, zabijają błyskawicznie. Kooperacja odrobinę rozczarowuje, ponieważ drugi gracz dodany jest „na siłę" – nie zmieniają się skrypty, Higów jest tyle samo, co w grze solo (wpływu na ich liczbę nie ma też poziom trudności). Ogólnie „współpraca" sprowadza się do zwiększenia siły ogniowej i możliwości uleczenia powalonego partnera. ■

PREVIEW CODE ☐ Nie tylko w trybie kooperacji można uleczyć partnera i zostać przez niego przywróconym do życia. W singlu tę funkcję bierze na siebie Rico, a przynajmniej w tych misjach, w których uczestniczy wspólnie z Sevem.

SHARPSHOOTER

W Killzone 3 da się grać na Move, a to oznacza, że da się również grać za pomocą plastikowego karabinu PlayStation Move Sharpshooter. Spójrzcie jak wygląda – w lufie montuje się różdżkę, a poniżej Navi. Kolba pozwala dla wygody oprzeć giwerę o bark. Oprócz spustu są przyciski zmiany trybu strzelania oraz przeładowania. Ciekawe czy trzeba machnąć zabawką, by wykonać brutalnego finishera. Wygląda fachowo, nie odpowiada mi tylko kolor, ale wiadomo, że takie zabawki nie mogą być czarne, by nie myliły się z prawdziwą bronią. Sony wciąż myśli nad europejską ceną, a w Stanach urządzenie kosztuje 40 dolarów bez centa, czyli około 120 złotych. Może się przydać, bo oprócz Killzone 3 na Move zagramy także w SOCOM 4. Fajna zabawka? ■

spawarę (działo plujące energią). Sev nie wymięka, łapie najbardziej przegiętą wyrzutnię rakiet w grach i rozpoczyna się walka. Przegięta, bo w normalnym trybie działania naciśnięcie spustu owocuje wystrzeleniem trzech rakiet, a gdy gracz przymierzy i pociągnie za cyngiel, z działka wyleci aż dziewięć pocisków, które pomkną prosto do celu. Wystarczy wychylić się na moment zza osłony, przycelować, wdusić spust i nawet nie trzeba patrzeć, co się dzieje, bo i tak wiadomo, że cel zostanie trafiony. Tę broń Sev dorwie również w innym momencie gry, gdy zostanie uwolniony przez Rico i razem będą szukać Narville'a w ośnieżonej bazie Higów, znajdującej się gdzieś nad oceanem. Wyrzutnia rakiet jest częścią wieżyczki, ale można ją zdemontować i zabrać ze sobą. Bohaterowi niestraszne będą atakujące go czołgi, bo rozwali je zaledwie raz naciskając na spust. Jak dla mnie to duże przegięcie, dlatego myślę, że ta broń nie pojawi się w grze za często.

Tymczasem trwa walka z mega-mecha-pająkiem. Zadanie niby jest proste, bo trzeba posłać rakiety w oznaczone jaskrawym żółtym kolorem panele – to chłodzenie spawary, a ISA liczy na to, że neutralizując je powstrzyma najbardziej zabójcze ataki mecha. Po pierwszym trafieniu zaczynają się schody. Po pierwsze, panele chowają się szybko, a pokazują ponownie dopiero, gdy robot wystrzeli z działa. Po drugie, trafiając w chłodzenie, bohater zwraca na siebie uwagę i to w jego kierunku lecą pociski z moździerzy oraz ołów z minigunów. Po trzecie, akcja toczy się na małej przestrzeni – nie da się obejść mecha, można go zaatakować tylko z jednej strony, a gdy odpowiada ogniem, pozostaje tylko czmychnąć do jednego z trzech niewielkich, stojących obok siebie „bunkrów". Problem w tym, że pociski dziurawią dach, burzą ściany i z bunkrów niewiele zostaje. I jak tu się teraz skryć? Po czwarte i ostatnie, do walki włączają się Higowie, między innymi ci z jetpackami. Gorzej być nie może.

HELGHAŃSKA SIŁA

Kolos w końcu się wali, ale tylko na moment, bo za chwilę odzyskuje fason i z wigorem zmniejsza liczebność żołnierzy ISA. Nowe zadanie Seva polega na dotarciu do windy mającej wywieźć go na

PREVIEW CODE

☐ Powraca first person cover system. Można przykleić się do ściany albo murka i na moment wychylić, by oddać strzał. Murki są równie niskie co w Killzone 2 i nie gwarantują stuprocentowej ochrony przed kulami.

szczyt jakiejś helghańskiej konstrukcji i odzyskanie kontaktu z Rico. Dostępu do windy bronią Helghaści. To kolejna okazja, by sprawdzić, jak sobie radzą w walce. Poprzednie były zanim rozpoczęła się jatka z mechem – tuż przed spotkaniem z Narvillem i zaraz po nim. Wypatrzyłem nowych Higów, w tym wesołka ze zmodyfikowanymi okularami – prawe oko skrywa tradycyjna pomarańczowa szybka, a lewe ukryte jest za jakimś rozbudowanym Solid Eye. Chętnie dowiedziałbym się, do czego mu to urządzenie potrzebne. Na pewno nie jest snajperem, bo ci są identyczni jak w drugim Killzone. Próbował zdjąć Seva z karabinu, ale dobiegłem do niego i skończył ze skręconym karkiem, zabierając tajemnicę wizjera do grobu.

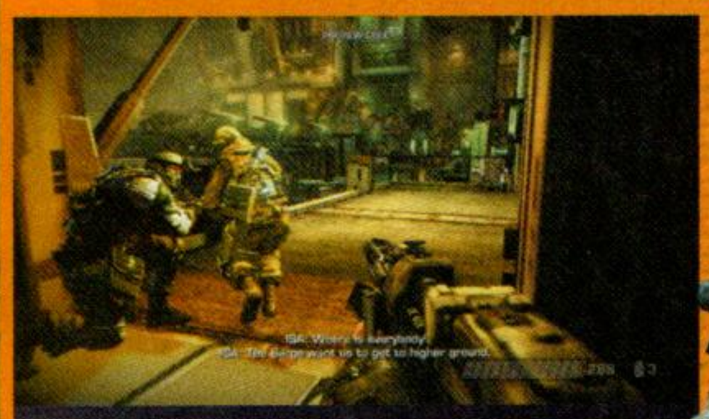
Helghaści celnie strzelają, dużo się ruszają, starają się flankować. Mogliby być jeszcze bardziej agresywni, bo czasami przystawali i nie bardzo wiedzieli, czy pobiec i wykurzyć bohatera czającego się za osłoną, czy poczekać aż się wychyli. Nie pchają się tępo pod lufę i korzystają z faktu, że jest ich dużo i mają do dyspozycji najróżniejsze bronie. Na dzień dobry przywitało mnie dwóch snajperów (czerwony promień lasera szukający mojej głowy zrobił piorunujące wrażenie, gdy grałem w 3D), Higi z bazookami, znienacka na arenę wjechał czołg (dobrze, że ISA mieli własny do pomocy. Niestety, nie dało się pojeździć ani postrzelać). Następnie chlebem i ogniem przywitali mnie Helghaści z miotaczami. W trakcie szturmu do windy musiałem przebić się przez trzy stanowiska z cekaemami, zdjąć kilku przeciwników szyjących z balkonu (z pomocą przyszły eksplodujące beczki, ustawione tam zupełnie, ale to zupełnie przypadkowo) i jeszcze uporać się z kilkunastoma luźno biegającymi Higami. A to wszystko na jednej małej arenie. Dobrze, że po drodze zgarnąłem miniguna – jest mocarny i nie przegrzewa się nawet, gdy nie zdejmuje się palca ze spustu. Szkoda, że ma ograniczoną amunicję. Nieograniczoną ma za to giwera, z której strzelałem do mecha w ostatnim etapie walki.

PREVIEW CODE

☐ Zwinni, lekkozbrojni Helghaści to ekipa Capture. Jeden z nich gości na naszej okładce. Dwaj pozostali należą do jednostki Hazmat.

MINIGUN, SHOTGUN, JETPACK

Końcówka dema to strzelanina na szynach. Sev odnajduje ekipę, wskakuje na latającą platformę i pruje



posiadaną broń, tak samo w dowolnym momencie może ponownie go odpalić. Korzystałem z tej fajnej zabawki w multiplayerze i bardzo podobało mi się wyskakiwanie kilka metrów nad przeciwników i ostrzeliwanie ich z powietrza. Gracze się przy tym gubią, a co dopiero Higi.

FUCKIN' HELGHAST STYLE

W tym krótkim demie Guerrillasi pokazali sporo istotnych elementów. W wywiadach podkreślają, że Move i 3D są jedynie dodatkami i nie chcą, by gracze nieposiadający kontrolera ruchowego i/lub 3DTV poczuli, że są traktowani jak klienci drugiej kategorii. Trzeba było nie uzyskiwać tak dobrego efektu panowie producenci, to bym go tak nie chwalił. Sami jesteście sobie winni.

Zobaczyłem spięcia na linii Rico-Narville, dające przedsmak ciekawej fabuły; wziąłem udział w walce z robotem-gigantem, zwiastującej epickie batalie; nacieszyłem oczy świetną grafiką, rewelacyjną mimiką twarzy i scenkami, które chciałbym nagrać i czym prędzej wrzucić do sieci, by się z Wami podzielić (ale nie mogę). Jestem przekonany, że developerzy podciągnęli się jeśli chodzi o motion capture albo zainwestowali w lepszą ekipę od tej roboty, bo postacie ruszają się jak żywe. Krótką bójkę Seva z trzema Helghastami nowego typu (szybcy, zwinni, nieustępliwi, uzbrojeni w ostrza przyczepione na przedramionach, „znający kung-fu") obejrzałem kilka razy i chętnie jeszcze ją zobaczę. Dynamiczne ujęcia kamery, fachowy montaż – widać, że to produkcja „klasy światowej". A do tego jeszcze należy dodać multiplayer i kooperację na split-screenie. Chyba położę się na balkonie i dam się przysypać śniegiem, by zamrozić się na dwa miesiące i skrócić sobie oczekiwanie na tę grę. Po casualowej końcówce roku i tych wszystkich kinectowych crapach z radością zafunduję sobie detox robiąc z Helghastów krwawą miazgę. //**Mielu**

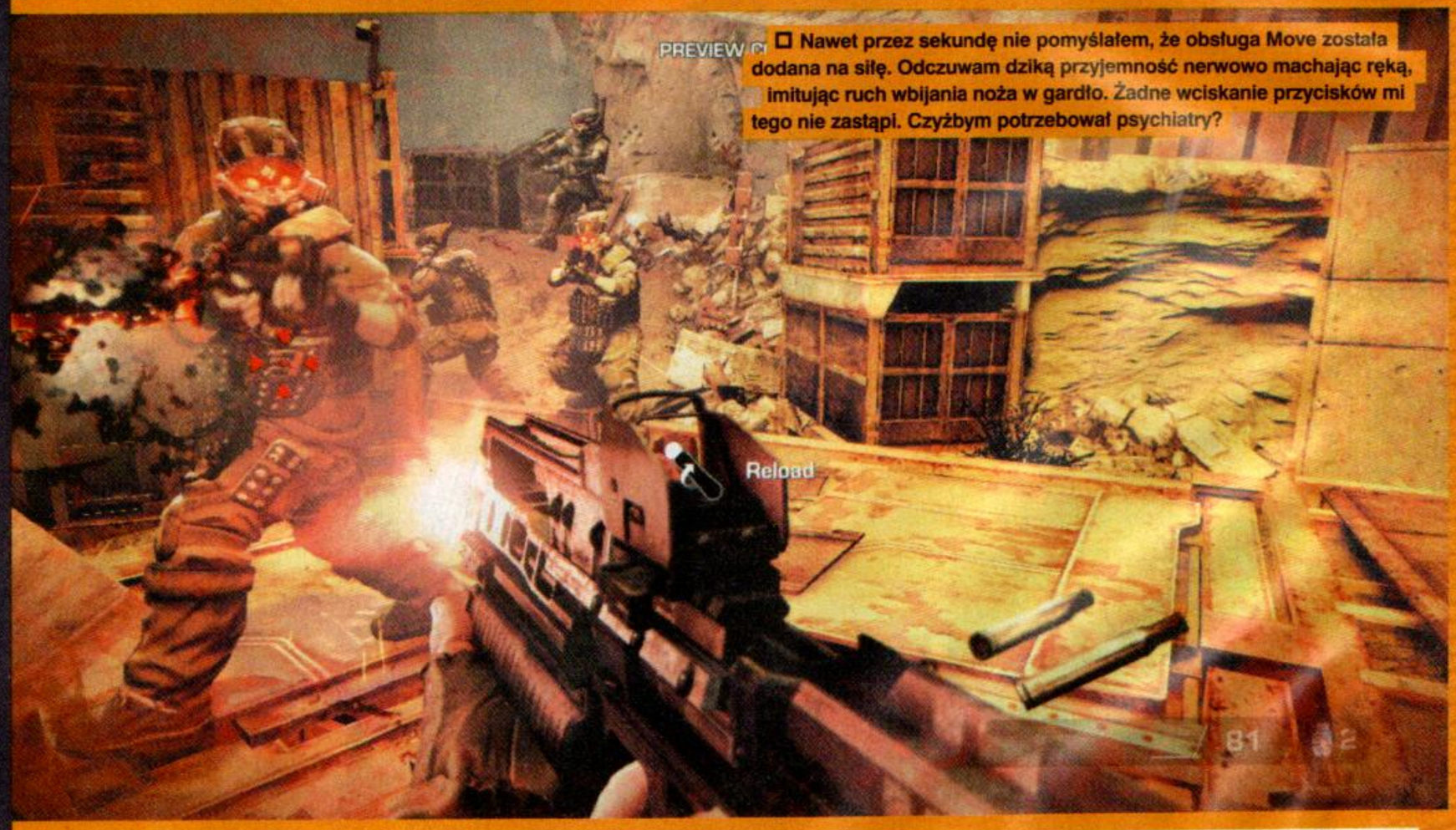
do działek oraz pozostałych paneli chłodzących. Tutaj Move sprawdza się nawet lepiej niż pad, ale taka właśnie uroda „celowniczków". Walka trwa kilka minut, a w tym czasie bydlę na moment pada i znów się podnosi, jeszcze ostrzej atakując. Przez chwilę sytuacja wyglądała beznadziejnie, lecz w końcu się udało i tak zakończyło się demo.

W sumie przeszedłem je pięciokrotnie i korzystając z okazji sprawdziłem każdą broń. Magnum, standardowy karabin ISA (ten z zielonym wizjerem) i zmodyfikowany Helghastów (wzorem gnata ISA też ma wizjer, ale czerwony), a do tego jeszcze dwa karabiny, wspomnianą wyrzutnię rakiet, miniguna i shotguna. Chciałem zabitym zabrać miotacz ognia, ale nie dało się. Strzelanie sprawiło mi dużo przyjemności, co jest zasługą sterowania – nowoczesne, bez najmniejszego laga, na jaki skarżyli się gracze tuż po premierze Killzone 2. Przy okazji sprawdziłem w jakim stopniu niszczy się otoczenie. Cóż, wygląda na to, że podczas walki z robotem destrukcja bunkrów była sprytnie poskryptowana.

A skoro mowa o skryptach, zastanawiałem się jakie „filmowe", „spektakularne" akcje przygotują autorzy i mniej więcej już wiem. Walka z bossem podzielona na fragmenty przetykane starciami z Helghastami jest właśnie tym, czego dziś szukam w grach, przy których chcę się rozerwać i przy okazji rozdziawić szeroko szczękę z wrażenia. Gra nie będzie opierać się tylko na takich momentach, czego dowodem jest wspomniana już misja ratunkowa. Po drodze do miejsca, gdzie przetrzymywany jest Narville, Sev wysadzi w powietrze kilka platform (wiertniczych?). Ładunki podkłada się identycznie jak w KZ2, czyli trzeba zrobić ruch padem, by je uzbroić. Zabawne, że jeszcze ktoś przejmuje się wykorzystywaniem żyroskopów zamontowanych w Dual Shocku. Podejrzewałbym raczej o to Hideo Kojimę.

W tej misji bohater dorwie się do jetpacka, dzięki któremu wykona wysoki i długi skok, a nawet double jump – w locie należy wcisnąć X, by przyspieszyć i pofrunąć jeszcze dalej. Przyda się przy elementach platformowych, których o dziwo nie zabraknie. Trzeba będzie m.in. wdrapać się na wieżę skacząc po platformach. Helghaści nie zamierzają odpuszczać i dobrze, bo będzie okazja wypróbować działko zamontowane do jetpacka. Amunicja się nie kończy, trzeba tylko uważać, by nie przegrzać broni. W każdej chwili Sev może zdjąć plecak odrzutowy i przełączyć się na inną

ZABAWĘ Z MOVE UŁATWIA AUTOMATYCZNE NAMIERZANIE PRZY CELOWANIU. SEV PODNOSI BROŃ, BY WYMIERZYĆ W HIGA, A CELOWNIK MOMENTALNIE PRZYKLEJA SIĘ DO WROGA. RĘCZNA ZMIANA CELU NIE SPRAWIA NAJMNIEJSZEGO PROBLEMU



☐ Nawet przez sekundę nie pomyślałem, że obsługa Move została dodana na siłę. Odczuwam dziką przyjemność nerwowo machając ręką, imitując ruch wbijania noża w gardło. Żadne wciskanie przycisków mi tego nie zastąpi. Czyżbym potrzebował psychiatry?

„Ach, biedny Yorick!" – rzuca cytatem Cole Phelps, obracając w dłoniach skurczoną ludzką głowę. Detektyw został wezwany na miejsce wypadku samochodowego i przeprowadza właśnie rutynowe oględziny wraku, notując co ciekawsze spostrzeżenia w notesie. Wóz marki Chevy Styleline z niewiadomych na razie powodów zjechał z drogi i rozbił się u podnóży stromej skarpy. Za jego kierownicą siedziała znana skądinąd gwiazdka Hollywood, miejsce pasażera zajmowała zaś młoda, aspirująca aktorka. Skurczona głowa to z pewnością tylko rekwizyt z planu filmowego, ale Phelps w samochodzie znalazł jeszcze dwie interesujące wskazówki – porwane damskie majteczki oraz list do początkującej aktorki, w którym rodzice proszą ją o powrót do domu. Wszystko zostaje skrzętnie zanotowane, bo oczywistym jest, że przyda się w późniejszej fazie śledztwa.

INFO
DEVELOPER: TEAM BONDI
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: WIOSNA 2011
KONSOLA: PS3, X360

L.A. NOIRE™

Czyli dzień z życia gliny

Tytuł zobowiązuje – nawet pomimo tego, że gra jest odmalowana w pełnym kolorze, bardzo sprawnie oddaje ducha filmów noir. Osiągnięto to głównie dzięki grze świateł (zastosowano technologię global illumination) i cieni. Nie zabraknie mocnych, kontrastowych ujęć.

Każdy interesujący przedmiot, który wpadnie bohaterowi w oko, zostanie przezeń skomentowany – co pomoże w popchnięciu akcji do przodu – oraz opisany w notesie, dzięki czemu w późniejszych przesłuchaniach dostaniemy dostęp do nowych opcji dialogowych. Część dowodów będzie podana na tacy – mają rzucać się w oczy tak bardzo, że przegapiłby je tylko Stevie Wonder (w dodatku pod wpływem paliwa helikopterowego). Cześć z nich dostarczą Phelpsowi szeregowi gliniarze, którzy nierzadko pojawią się na miejscu zdarzenia przed nim. Na inne gra będzie zwracać naszą uwagę najczęściej za pomocą obracania głowy bohatera w kierunku, w którym znajduje się coś interesującego. Mają być też delikatniejsze sugestie – drobna zmiana w ścieżce dźwiękowej, jakieś śladowe plumkanie pianina i tym podobne. Niektóre dowody nie zostaną oznaczone czy sugerowane w żaden sposób i tylko od naszego pomyślunku będzie zależeć, czy Cole nabazgra coś o nich w swoim kajeciku.

Oczywiście, im więcej wątków zapisanych we wspomnianym notesie, tym łatwiej detektywowi będzie o kolejne wpisy, uzyskane tym razem w efekcie rozmów ze świadkami. Coś mi mówi, że nie wypadnę na Sherlocka wspominając, że ogólnie im więcej takich wpisów, tym łatwiej rozwiązać daną sprawę. Taka jednak dziennikarska karma. Wróćmy tymczasem do przesłuchań świadków.

DOBRY GLINA

Stwierdziwszy, że wrak samochodu nie skrywa już żadnych tajemnic, detektyw Phelps podchodzi do zaparkowanego obok ambulansu. Z tyłu karetki siedzi sobie June, czyli wspomniana wcześniej znana aktorka, kierowca Chevy Styleline'a. Uzbrojony w notesik i garść na razie niewiele mówiących wskazówek, bohater postanawia skorzystać z okazji i zadać gwiazdeczce kilka pytań. System prowadzenia rozmów zastosowany w L.A. Noire zaproponuje grającemu trzy rodzaje odpowiedzi na to, co usłyszy bohater. Dodatkowo każda z nich będzie stopniowana na skali dobry/zły glina (tudzież Jack Bauer/posterunkowy Czereśniak), co w efekcie da sześć możliwych reakcji na kit wciskany panu władzy. Phelps może dać wiarę przesłuchiwanemu albo podjudzać go do dalszego śpiewania – to opcje numer jeden. Detektyw może także wyrazić swoje powątpiewanie albo siłą zmusić rozmówcę do śpiewania – to opcje numer dwa. Wreszcie trzeci zestaw możliwości, czyli wyrażenie braku wiary albo bezpośrednie rzucenie oskarżenia. Brzmi to troszeczkę jak dialogi oferowane przez BioWare, ale tutaj każde słowo ma mieć o wiele większą wagę, niż ma to miejsce w grach Kanadyjczyków. Powiedzmy sobie bowiem szczerze, w większości przypadków rozmowy w takim Dragon Age prowadzą do tych samych rezultatów. Jedyne różnice znajdujemy właściwie w tonie wypowiedzi postaci i tym, czy po rozmowie wzrośnie jej wskaźnik idealisty czy też renegata. Dyplomacja w wykonaniu Cole'a Phelpsa ma być o wiele delikatniejsza i od zręczności w prowadzeniu przesłuchania będzie zależeć wynik niejednej sprawy.

Grając w L.A. Noire będziemy uważnie przyglądać się wargom rozmówców, ich oczom, szczękom i dłoniom. Będziemy niczym wykrywacz kłamstw, dlatego Team Bondi musieli stworzyć ich generator

Detektyw musi uważnie śledzić nie tylko wypowiedzi swoich rozmówców, ale także ich język ciała. Aby to zobrazować, wróćmy do panny June. Na pytanie Phelpsa, czy przed zderzeniem wydarzyło się coś szczególnego, June odpowiada, że po prostu straciła kontrolę nad kierownicą i był to zwykły, mało spektakularny wypadek, jakich przecież codziennie jest wiele. Mówiąc to sprawia jednak wrażenie dziwnie zadowolonej z siebie. Wrażenie

MURDER WAS THE CASE

W główny tekst wplotłem historię zapoczątkowaną wypadkiem samochodowym aktorek June i Jessiki. Tamto śledztwo po chwili nabiera tempa i – nomen omen – hollywoodzkiego rozmachu, z pościgami, walkami i strzelaninami w klimatycznych miejscach. Nie każda jednak sprawa będzie nadawać się na scenariusz kinowego hitu za pierdyliard dolarów. Trafią się też akcje spokojniejsze, jak choćby śledztwo, o którego początkach napominał przed kilkoma miesiącami Miel. Otóż w odludnym miejscu pracownik kolei znajduje dziwnie zaparkowany samochód. Kiedy odkrywa, że jego wnętrze jest wręcz skąpane we krwi, od razu wzywa policję. Wszystko wskazuje na to, że to miejsce zbrodni – jest krew, kilka osobistych przedmiotów osoby zaginionej, brakuje tylko ciała. Sprawa nieco się komplikuje, gdy Cole znajduje w samochodzie świstek papieru, który okazuje się dowodem zakupu... świni. Po rozmowach z pracownikiem kolei, żoną zaginionego i jego najbliższym przyjacielem, którego nazwisko przypadkiem widnieje na rachunku, Phelps dochodzi do zaskakującej prawdy...

to potęguje dodatkowo szeroki uśmiech, którym aktorka kończy wypowiedź. Dla gracza powinna to być jasna wskazówka, że coś tutaj nie gra i prawdopodobnie aktoreczka coś ukrywa. Jak zareagować na tę przesłankę?

Takie decyzje to obok zbierania dowodów (i wypisywania ich w notesiku) główny filar rozgrywki L.A. Noire. Oba główne zajęcia detektywa będą się, rzecz jasna, mocno przenikać. Pannę June, po jej próbie zrobienia z nas łosia, można po prostu oskarżyć o kłamstwo. Jak nietrudno się domyślić, rzucanie takich ciężkich oskarżeń to niebezpieczna gra, jeśli nie ma się odpowiednio mocnych dowodów na poparcie swoich tez. W tym przypadku detektyw wspomina o parze podartych majtek, którą znalazł we wraku Styleline'a, sugerując iż mogą być dowodem na to, że June coś ukrywa i być może tuż przed wypadkiem w samochodzie zdarzyło się coś niezwykłego (panie władzo, czy to pistolet w pańskiej kieszeni, czy też skupił się pan na dowodzie rzeczowym?). Czy to dobra policyjna robota? Czas pokaże, w każdym razie pierwszy świadek na sugestie Phelpsa reaguje kompletnym zamknięciem się i żądaniem spotkania z prawnikiem.

Odczytywanie reakcji przesłuchiwanych postaci oraz interpretowanie ich, to jak wspomniałem jedna z osi rozgrywki. Dlatego australijska ekipa Team Bondi przyłożyła do tego aspektu ogromną wagę i ilość pracy. Posunęli się nawet tak daleko, że opracowali nową... technologię. Chociaż, złośliwym nieco będąc, COŚ musieli robić przez te sześć lat produkowania gry (a zamierzają dłubać nad nią jeszcze kilka miesięcy, bowiem na chwilę obecną data premiery to „wiosna 2011"). Dla pana Brendana McNamary, założyciela i bossa firmy, jasnym było, że zwykły motion capture nie będzie w stanie oddać

Zapomnijcie o minigierkach, pompowaniu na siłce, latani u za gołębiami czy innymi tajemniczymi paczkami. W tym aspekcie L.A. Noire ma bliżej do wspomnianej Mafii II niż do serii GTA

□ Szeregowi gliniarze będą prawą ręką i lewą nogą Phelpsa. Zwykle to oni pierwsi pojawią się na miejscu przestępstwa i to do ich obowiązków będzie należeć zabezpieczenie najważniejszych (czytaj: najbardziej oczywistych) dowodów.

□ Przesłuchania świadków i podejrzanych są kluczowym elementem L.A. Noire. Porozmawiamy z ludźmi w najróżniejszym stanie emocjonalnym i mającymi najróżniejsze rzeczy na sumieniu. Aby śledztwo rozwiązać sprawnie i szybko, trzeba wykazać się nie lada dozą empatii. W przeciwnym razie...

subtelnych oznak towarzyszących ludziom przy znanej i lubianej czynności łgania w żywe oczy. Czy roztrzęsiona, opłakująca śmierć męża damulka naprawdę jest załamana? A może tylko kłamie? Czy gość, który znalazł portfel, na pewno nie przywłaszczył sobie jego zielonej zawartości? Jeżeli rzeczywiśnie nie, to dlaczego wykręca sobie nerwowo paluchy?

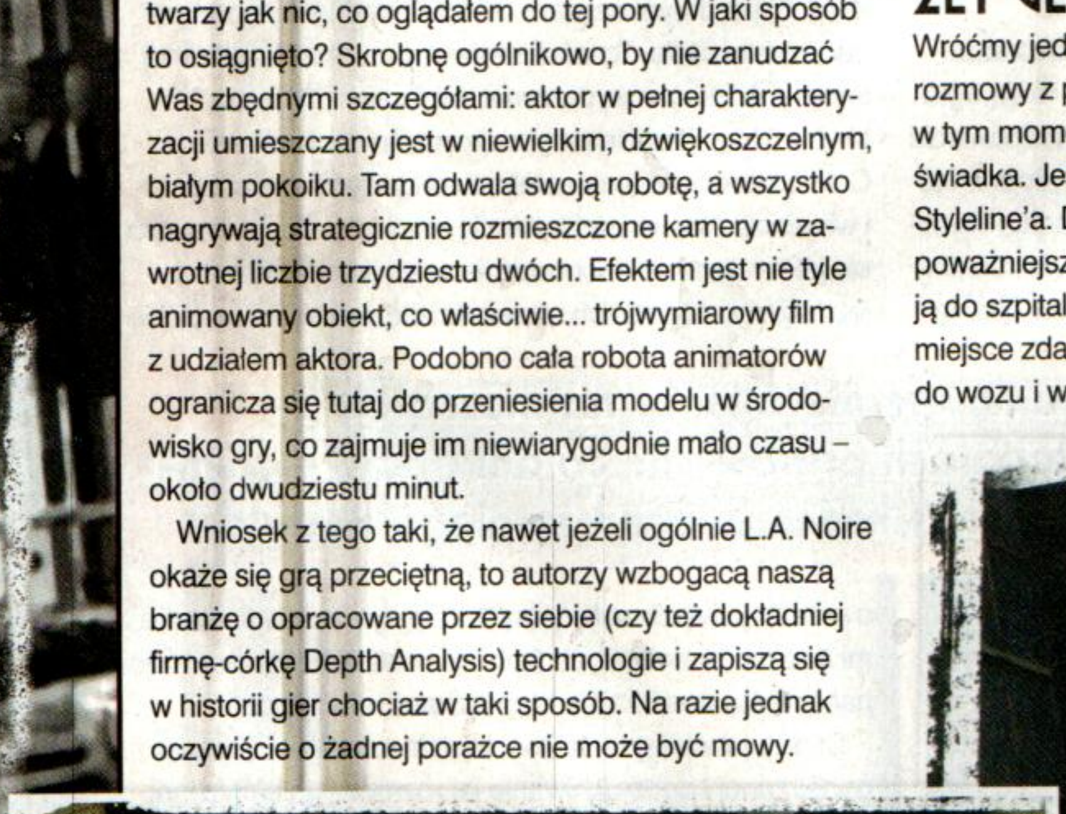
Grając w L.A. Noire będziemy uważnie przyglądać się wargom rozmówców, ich oczom, szczękom i dłoniom. Będziemy niczym wykrywacz kłamstw, dlatego Team Bondi musieli stworzyć ich generator. W tym celu McNamara powołał do życia zupełnie nową firmę Depth Analysis, która opracowała – nie boję się tego słowa – zadziwiającą technologię, oddającą subtelność ludzkiej twarzy jak nic, co oglądałem do tej pory. W jaki sposób to osiągnięto? Skrobnę ogólnikowo, by nie zanudzać Was zbędnymi szczegółami: aktor w pełnej charakteryzacji umieszczany jest w niewielkim, dźwiękoszczelnym, białym pokoiku. Tam odwala swoją robotę, a wszystko nagrywają strategicznie rozmieszczone kamery w zawrotnej liczbie trzydziestu dwóch. Efektem jest nie tyle animowany obiekt, co właściwie... trójwymiarowy film z udziałem aktora. Podobno cała robota animatorów ogranicza się tutaj do przeniesienia modelu w środowisko gry, co zajmuje im niewiarygodnie mało czasu – około dwudziestu minut.

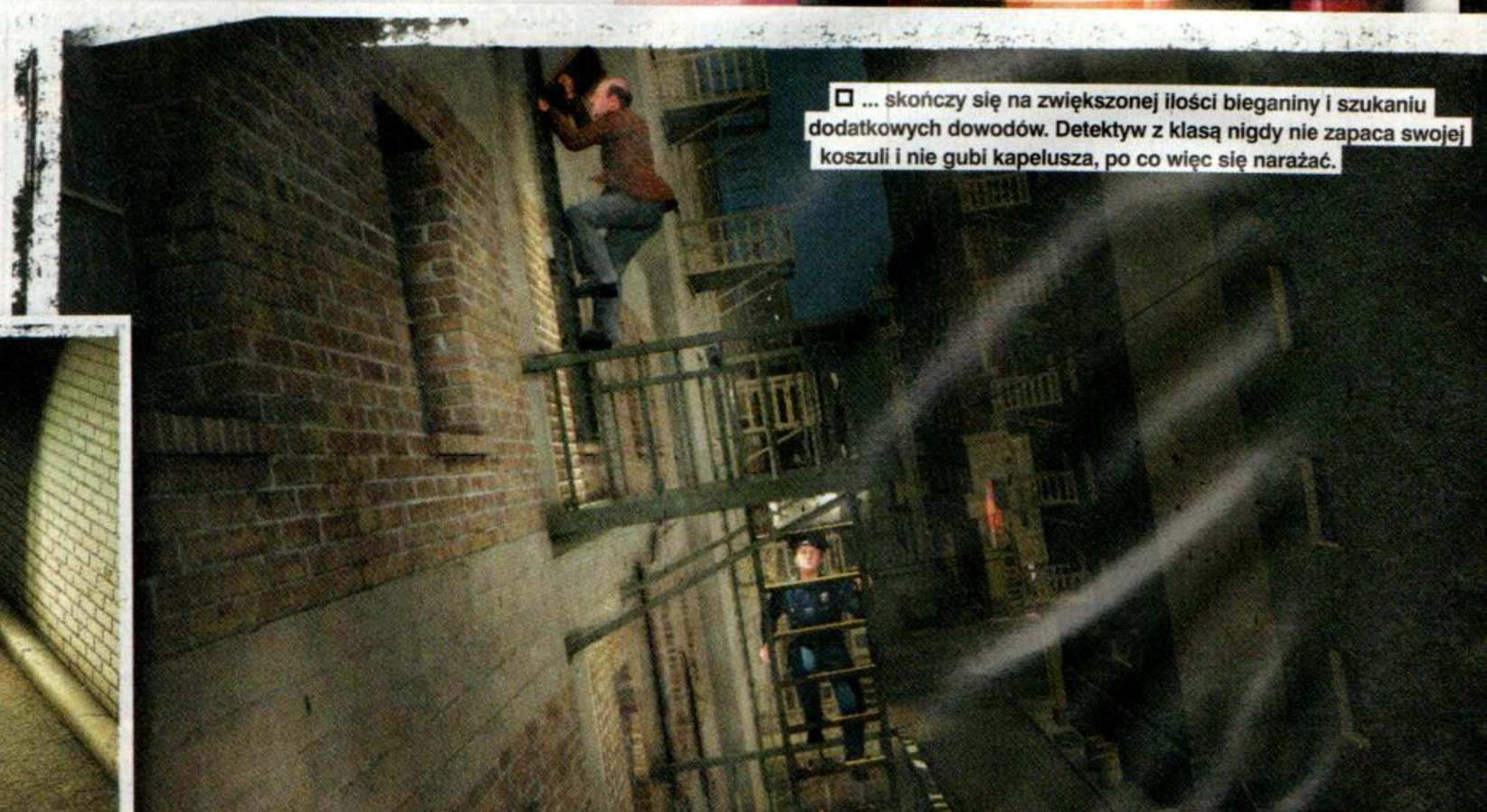
Wniosek z tego taki, że nawet jeżeli ogólnie L.A. Noire okaże się grą przeciętną, to autorzy wzbogacą naszą branżę o opracowane przez siebie (czy też dokładniej firmę-córkę Depth Analysis) technologie i zapiszą się w historii gier chociaż w taki sposób. Na razie jednak oczywiście o żadnej porażce nie może być mowy.

Nie ma nawet na niebie jaskółek, które mogłyby jakąś klapę wróżyć – ptaszki wątpliwości zostały w mojej opinii wystrzelane w momencie, w którym grę pod skrzydła wziął uznany Rockstar. Jasne, gra ogólnie nie jest może szczytem graficznych osiągnięć ludzkości, ale kapitalnie prezentujące się twarze postaci nadrabiają to z nawiązką. Poza tym, wypada powtórzyć mantrę zwyczajową dla każdej zapowiedzi nowej gry – do premiery jeszcze kilka miesięcy, więc z pewnością to i owo zostanie doszlifowane. W każdym razie wygląda na to, że era motion capture, jaki znamy, chyli się powoli ku upadkowi. Być może już niedługo goście odziani w strój pływacki i kilka sensorów ruchu odejdą do lamusa.

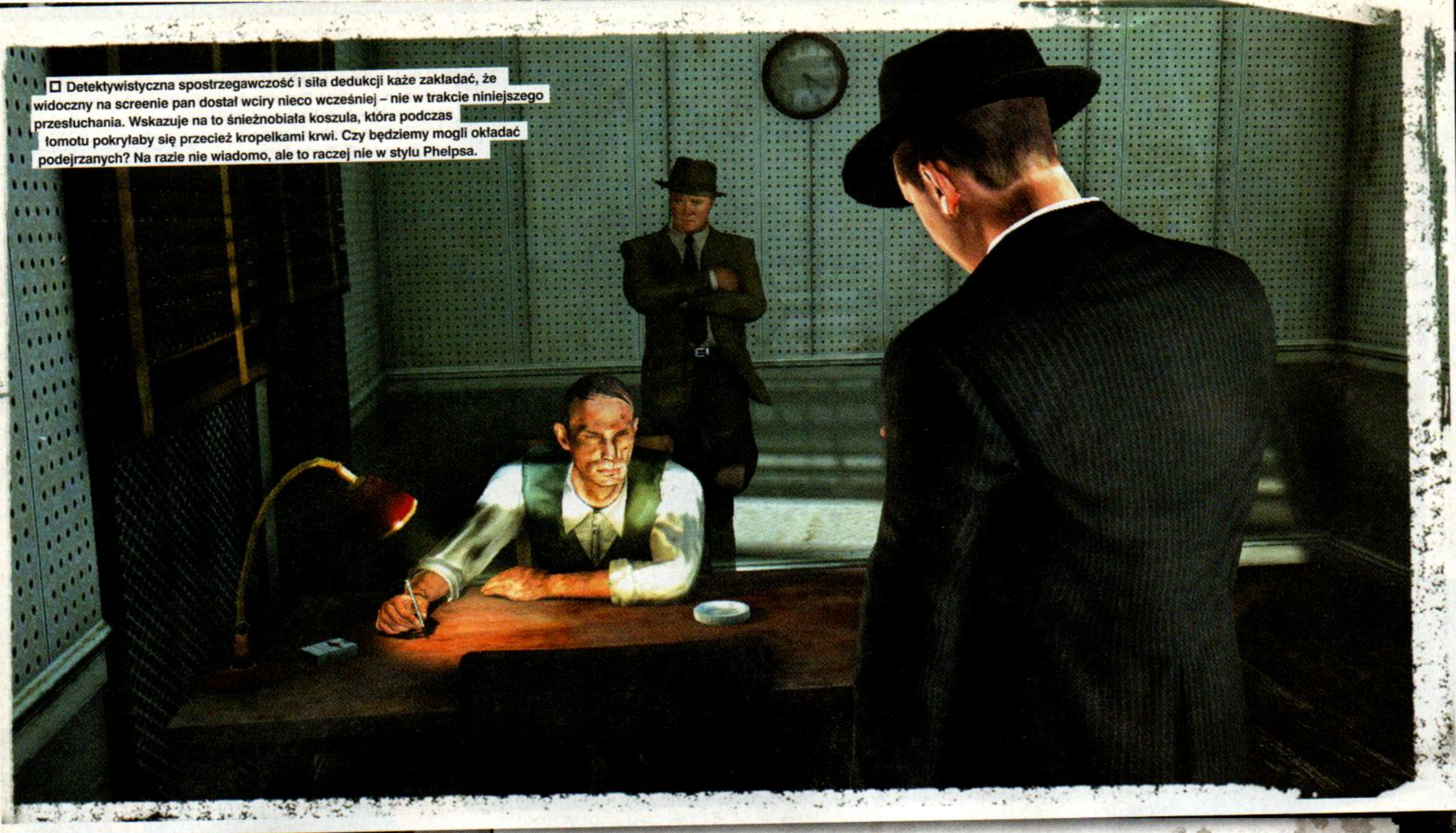
ZŁY GLINA

Wróćmy jednak do Cole'a Phelpsa i jego spalonej rozmowy z panną June. Detektywowi nie pozostaje w tym momencie nic innego jak przesłuchanie kolejnego świadka. Jest nim Jessica, pasażerka z rozbitego Styleline'a. Dziewczyna odniosła najwyraźniej dużo poważniejsze obrażenia niż June, bowiem odwieziono ją do szpitala zanim Phelps dokładnie obejrzał miejsce zdarzenia. Detektyw z partnerem wskakują do wozu i w tym momencie rozgrywka zaczyna





□ ... skończy się na zwiększonej ilości bieganiny i szukaniu dodatkowych dowodów. Detektyw z klasą nigdy nie zapaca swojej koszuli i nie gubi kapelusza, po co więc się narażać.



□ Detektywistyczna spostrzegawczość i siła dedukcji każe zakładać, że widoczny na screenie pan dostał wciry nieco wcześniej – nie w trakcie niniejszego przesłuchania. Wskazuje na to śnieżnobiała koszula, która podczas łomotu pokryłaby się przecież kropelkami krwi. Czy będziemy mogli okładać podejrzanych? Na razie nie wiadomo, ale to raczej nie w stylu Phelpsa.

WCIĄŻ WIELE NIEWIADOMYCH

Na chwilę obecną, mimo iż do premiery gry (opracowywanej przecież przez długie lata) zostało ledwie kilka miesięcy, wciąż jest wiele niewiadomych. Co z misjami pobocznymi – czy rzeczywiście będzie ich tak mało? A może wylecą zupełnie lub jeszcze inaczej – okażą się tylko opcjonalnymi elementami liniowych śledztw? Ma być mało rozpraszaczy, ale czy rzeczywiście odmówi nam się takich przyjemności, jak wizyta w jednym ze słynnych hollywoodzkich kin? Sprawy można rozwiązywać na co najmniej kilka różnych sposobów, ale czy decyzje gracza będą miały wpływ na cokolwiek poza ich zamknięciem i popchnięciem akcji do przodu? Co z systemem walki? O nim wiemy właściwie tylko tyle, że będzie i że zrealizowany zostanie w perspektywie trzeciej osoby. Ile będzie broni i czy da się je dowolnie dobierać do danej akcji? Co z systemem osłon? W jaki sposób autorzy mają zamiar powstrzymać nas przed mordowaniem niewinnych i rozjeżdżaniem staruszek? Oj, wygląda na to, że developer chciałby, żebyśmy jeszcze parę razy o L.A. Noire napisali...

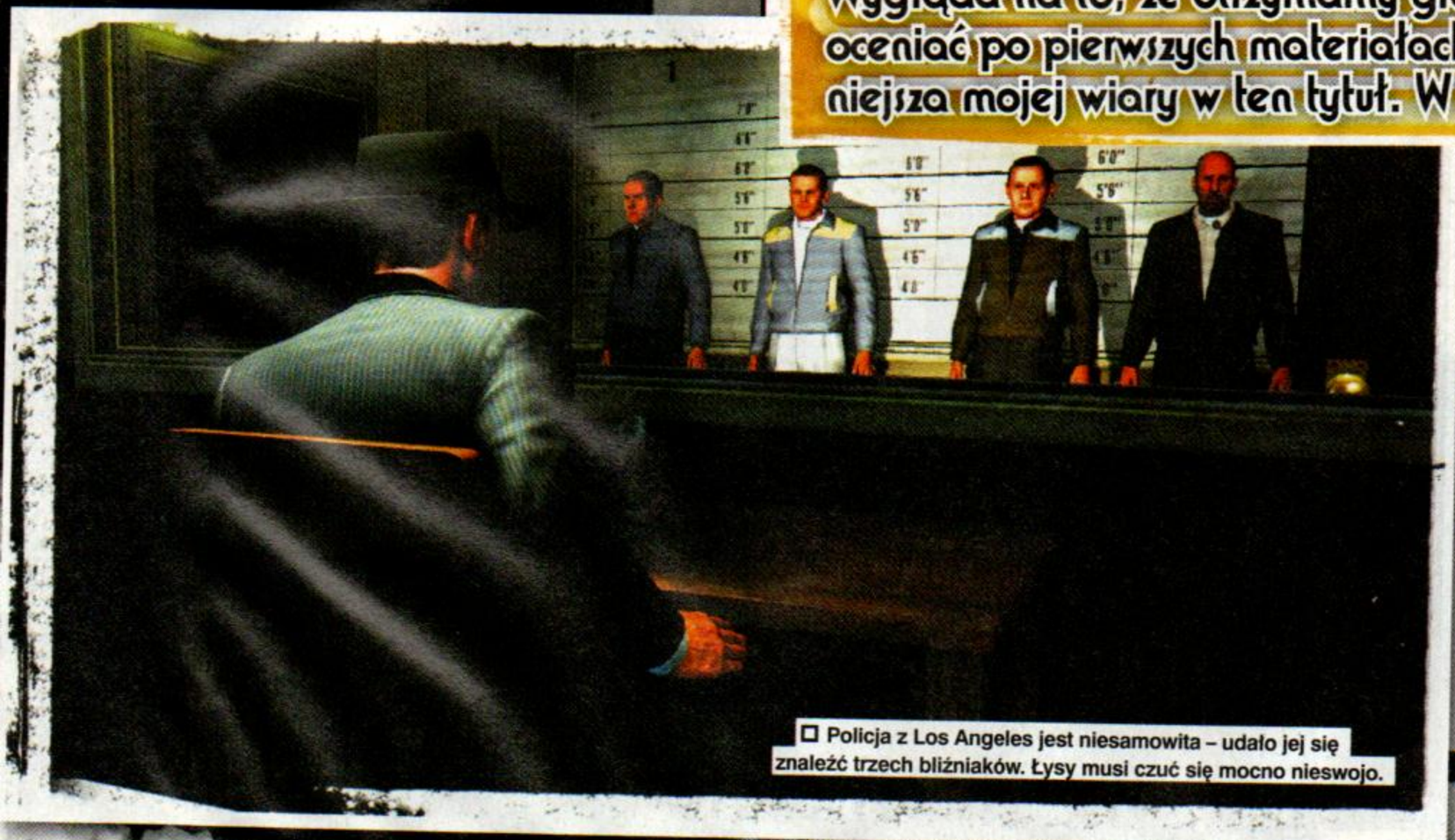
bardziej przypominać to, do czego przyzwyczaił nas Rockstar w tytułach takich jak Grand Theft Auto czy Red Dead Redemption. Do naszej dyspozycji oddane zostanie przepięknie wymodelowane Los Angeles z lat czterdziestych i tylko od nas będzie zależeć, którą drogą dotrzemy do aktualnego celu. To dobra wiadomość dla miłośników zwiedzania wirtualnych metropolii, ale uwaga – nie zawsze będziemy mieli czasu pod dostatkiem, niektóre sprawy mają wymagać pośpiechu. Generalnie jednak da się bez przeszkód zjeździć Los Angeles wzdłuż i wszerz, a miasto ma być „co do ulicy" wierne oryginałowi sprzed lat. Jeżeli więc macie zamiar pisać magisterkę z zabudowy miejskiej Los Angeles sprzed siedemdziesięciu lat – L.A. Noire to dla Was pozycja obowiązkowa. Pozostali będą mogli podziwiać miasto dużo większe i bliższe „realistycznym" klimatom, niż to co oferowała chociażby Mafia II.

Liczba charakterystycznych dla serii GTA „rozpraszaczy" zostanie zredukowana – misje poboczne mają ograniczać się do okazjonalnej i nieobowiązkowej odpowiedzi na zgłaszany przez radio policyjne apel o wsparcie w ujęciu jakiegoś przestępcy, wzięcie udziału w pościgu samochodowym, czy pomoc niebieskim kumplom w strzelaninie ze złymi ludźmi. Zapomnijcie o minigierkach, lataniu za gołębiami czy innymi tajemniczymi paczkami. Nie będzie bujania się na hot-dogi, pompowania na siłce, czy dzwonienia po dziw... nych dziewczynach. W tym aspekcie L.A. Noire ma bliżej do wspomnianej Mafii II niż do serii GTA, która zapewne przyjdzie na myśl większości sięgających po pudełko z charakterystycznym logiem R*. Pamiętajcie, Gwiazdy są tylko (lub aż) wydawcą tej gry, za jej kształt odpowiada zaś studio Team Bondi. Dlatego miasto nie będzie zabawką samą w sobie, a jedynie tłem dla odbywanych przez Phelpsa podróży. Istotny ma być ich cel, a nie przygody po drodze.

W tym przypadku celem wyprawy jest szpital z panienką Jessicą w środku. Nie ma sensu przytaczać tutaj najlepszego sposobu na wyciągnięcie z niej prawdy – nie zaszkodzi jednak podkreślić, że tych sposobów będzie kilka. Z, jak przypuszczam, wymachiwaniem podartymi gaciami na czele. To właśnie ten moment tej konkretnej sprawy, w którym wydarzenia nabierają rozmachu, bo chyba nikt z Was nie przypuszczał, że dochodzenie Cole'a skończy się na ustaleniu przyczyny wypadku i wlepieniu nieuważnej kobiecie mandatu. To, co zaczęło się jako rutynowe dochodzenie w sprawie babiszona jeżdżącego po rowach, przerodzi się w mroczną historię o przestępstwach seksualnych, sięgającą swoimi wątkami aż do prominentnych figur ze światka Hollywood. Miał pan władza nosa z tymi majteczkami, nie ma co.

Wygląda na to, że otrzymamy grę nieco inną, niż można było oceniać po pierwszych materiałach prasowych. Co ani trochę nie umniejsza mojej wiary w ten tytuł. W końcu zaręczył za niego Rockstar

Dalszy przebieg tej historii będzie zawierał śledzenie podejrzanej i podsłuchiwanie jej rozmowy telefonicznej. Później Phelps dotrze na świeże miejsce zbrodni, wda się w bójkę na pięści i nawieje przed grupą oprychów. Ucieczka ma smakować jak najlepsze akcje z GTA, ze wskoczeniem do mocnego auta i staranowaniem kilku wozów po drodze włącznie. Pościg przerodzi się w bieganinę, a cała sprawa zakończy się w trzewiach studia nagrań, na planie nowego filmu. Walka zapowiada się na standardową, solidną strzelaninę z widoku trzeciej osoby, ale na wszelkie sądy o tym aspekcie rozgrywki trzeba zaczekać, aż autorzy z Team Bondi pozwolą nam



□ Policja z Los Angeles jest niesamowita – udało jej się znaleźć trzech bliźniaków. Łysy musi czuć się mocno nieswojo.

położyć łapy na swoim nowym, choć sześcioletnim już dziecku (nie, PedoMisiu, mówiłem metaforycznie).

LINIOWY GLINA

Historia June i Jessici jest przykładem na to, że w tej grze nie będzie spraw nudnych. Nawet rozpoczynając śledztwo w sprawie wypadku samochodowego, możemy mieć nadzieję na zróżnicowaną rozgrywkę – trochę roboty detektywistycznej, trochę jeżdżenia, mała strzelaninka tu, klepanina na piąchy tam. Oczywiście nie każda sprawa będzie pretekstem do takiej rozpierduchy, trafią się też roboty spokojniejsze, pełne rozmów, gróźb i śledzenia, a to wszystko przetykane okazjonalnym przeszukaniem mieszkania podejrzanego. Prawdopodobnie nie zabraknie klasycznych dla gatunku noir femme fatale, szklaneczek whisky, kłębów dymu z cygar oraz twardzieli w charakterystycznych fedorach. Czuję się jednak w obowiązku zaznaczyć, że L.A. Noire nie będzie w żadnym wypadku grą z gatunku sandboksów – nawet pomimo tego, że posiada charakterystyczne dlań cechy, takie jak otwarte miasto czy możliwość rozbijania się wozem. Misji pobocznych ma być jak na lekarstwo (a kto wie, czy nie zostaną w ogóle wycięte z końcowej wersji kodu), zrezygnowano z minigierek, zdobywania przez Cole'a Phelpsa punktów doświadczenia czy też zbierania lepszego ekwipunku i broni. Rozgrywka ma być kompletnie liniowa, a sprawy rozwiążemy w określonym porządku (co nie znaczy jednak, że nie będą się w jakiś sposób ze sobą przeplatać). Tak jak Mielony pisał przed kilkoma miesiącami – L.A. Noire będzie miała o wiele bliżej do Heavy Rain niż do serii GTA lub Mafia. Chociaż może lepiej ująć to tak: połączy narracyjny charakter dzieła Quantic Dream z mechanizmami rozgrywki znanymi z serii Rockstara, a wszystko to zostanie polane sosem o smaku flagowej gry 2K Czech.

Innymi słowy L.A. Noire będzie kolejną próbą restauracji gatunku przygodówek w nowoczesnych szatach. Prowadzonych przez Phelpsa śledztw nie da się ominąć czy po prostu zawalić, a co najwyżej mocno je sobie utrudnić niesprawną robotą policyjną, ewentualnie utknąć w martwym punkcie aż do momentu odkrycia jakiegoś brakującego kawałka układanki. Nowa gra Team Bondi ma charakteryzować się raczej spokojnym tempem i skupiać na wciągającej historii, opowiedzianej nieco na modną ostatnio modłę serialową. Każde śledztwo popchnie akcję do przodu i rozwinie naszą znajomość z detektywem Phelpsem i jego burzliwą przeszłością. Jaki będzie motyw przewodni całej opowieści? Tego na razie nie wiadomo, ale można mieć całkowitą pewność, że takowy się pojawi.

Wygląda na to, że otrzymamy grę nieco inną, niż można było oceniać po pierwszych materiałach prasowych. Co ani trochę nie umniejsza mojej wiary w ten tytuł. W końcu zaręczył za niego wielki Rockstar, a jakoś nie chce mi się zmieścić w głowie, że życzyli sobie wzbogacić swoje portfolio o jakiegoś wątłego szrota. Węszę wspaniałą gratkę dla nieco „spokojniejszych" graczy.

//sasori

AWANS W STRUKTURACH

Cole Phelps zacznie swoją karierę od szeregowego krawężnika, ale to będzie krótki epizod i należy właściwie potraktować go jako coś w rodzaju tutoriala. Phelps szybko zostanie awansowany do drogówki. Bez obaw, nie będzie łaził i sprawdzał parkometrów, czy siedział po krzakach z radarem. Jego praca będzie polegać na udawaniu się na miejsca wypadków, co jak możecie wyczytać w tekście, może mieć całkiem zaskakujące zakończenie. Żeby awansować w strukturach policji i dochapać się najciekawszego stołka – tego w wydziale zabójstw – trzeba rozwiązać określoną liczbę takich spraw. Schemat rozgrywki przedstawia się następująco: najpierw wyprawa na miejsce zbrodni i zbieranie dowodów oraz wskazówek, później konfrontowanie ich ze świadkami i podejrzanymi. W przesłuchaniach przyda się empatia, czyli zdolność „czytania" emocji rozmówców i ich języka ciała. Developer zapewnia, że nawet Sheldon Cooper w końcu dojdzie do rozwiązania każdej zagadki. Po prostu więcej się nałazi niż detektyw rozumiejący ludzi.

RECENZJE

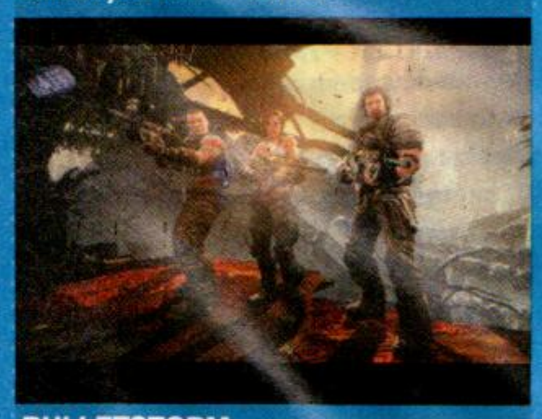
CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

59 **Władca Pierścieni: Wyprawa Aragorna** — PlayStation 3, Wii
60 **LittleBigPlanet 2** — PlayStation 3
62 **Create** — PlayStation 3, Xbox 360
63 **Golden Sun: Dark Dawn** — Nintendo DS
64 **Tron Evolution** — PlayStation 3, Xbox 360
66 **Phantasy Star Portable 2** — PSP
67 **SingStar Guitar** — PlayStation 3
67 **Quake Arena Arcade** — Xbox 360
67 **Bomberman Live Battlefest** — Xbox 360
68 **Sports Island Freedom** — Xbox 360
68 **Get Fit With Mel B** — PlayStation 3, Xbox 360, Wii
69 **BlazBlue: Continuum Shift** — PlayStation 3, Xbox 360
70 **Divinity 2: Dragon Knight Saga** — Xbox 360
71 **Halo Reach: Noble Map Pack** — Xbox 360
71 **Fable III: Understone Quest Pack** — Xbox 360
71 **Enslaved: Pigsy's Perfect 10** — PlayStation 3, Xbox 360
71 **Crazy Taxi** — PlayStation 3, Xbox 360
72 **Epic Mickey** — Wii
74 **Split/Second: Velocity** — PSP
74 **Gensan** — PSP
74 **Michael Jackson: The Experience** — PSP
75 **Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam** — PlayStation 3, Xbox 360
76 **WWE Smackdown vs. Raw 2011** — PlayStation 3, Xbox 360
77 **Eat Them!** — PlayStation 3
77 **Echochrome II** — PlayStation 3
78 **Nail'd** — PlayStation 3, Xbox 360
80 **Zumba Fitness** — Xbox 360
80 **Game Party in Motion** — Xbox 360
81 **Dead Nation** — PlayStation 3
82 **Prince of Persia Trilogy** — PlayStation 3
83 **Rock Band 3** — PlayStation 3, Xbox 360
84 **Infinity Blade** — iPhone, iPad, iPod Touch
84 **Rage** — iPhone, iPad, iPod Touch
85 **Winter Sports 2011: Go For Gold** — PlayStation 3, Xbox 360, Wii

N+ MOST WANTED LUTY 2011

KILLZONE 3
Co prawda gra ma ukazać się pod koniec lutego, ale liczymy, że dorwiemy się do pełnej wersji już w styczniu, by zdać Wam pełny raport. Zapowiada sie znakomicie.

DEAD SPACE 2
Kilka rozdziałów gry mamy już omówione, czas na zweryfikowanie czy całość jest równie dobra.



BULLETSTORM
Tak, tak i jeszcze raz tak. Chcemy wreszcie to ograć w całości.

NASTĘPNA GENERACJA ODWOŁANA

W tym miejscu mógłby pojawić się tekst z ubiegłorocznego, styczniowego numeru NEO Plus (wystarczy zmienić tytuły gier) i pasowałby idealnie. Pisałem wtedy o „ucieczce przed Modern Warfare 2", co zaowocowało poświątecznym tłokiem, a to z kolei doprowadziło do dalszych przesunięć premier głośnych tytułów. Przez chwilę istniało „zagrożenie", że w pierwszym kwartale 2010 roku ukaże się 25 gier 3xA, czyli największych hitów. To zupełnie jak teraz. Spodziewaliśmy się najlepszego roku w historii, a dwanaście miesięcy później mamy te same oczekiwania odnośnie 2011. Można zakładać, że to samo napiszemy za rok. Chociaż....

Zbliżamy się nieubłaganie do momentu, w którym gry video jeszcze się nie znalazły. A przynajmniej nie przez ostatnie piętnaście lat. Xbox 360 już ma pięć lat, PS3 i Wii są niewiele młodsze. Gdy PS One było w tym wieku, doczekało się trzeciej-czwartej generacji gier i były to tytuły po prostu zabójcze. Szybko jednak zaczęło hamować, bo pojawiło się PlayStation 2, a na rynku był już Dreamcast, i to na nich skierowała się uwaga wydawców i producentów gier. W przypadku PS2 ten proces powtórzył się i nie ma znaczenia, że konsola żyje do dziś, a przez długi czas po zakładanym terminie zgonu wciąż ukazywały się na nią mocarne tytuły. Cała para i tak poszła w konsole nowej generacji.

Tymczasem teraz o następcach Xboxa 360 i PlayStation 3 ani widu, ani słychu. Adrian Chmielarz przekonuje, że nowa generacja nie jest potrzebna. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta – hd-geny mają wciąż tak duże pokłady mocy, że jeszcze długo pociągną. Spójrzcie na Uncharted 2, rok po premierze wygląda zabójczo. W ogóle się nie postarzała. A zapowiadane prześliczne Bulletstorm, Crysis 2 i Gears of War 3 są dowodem na to, że zapewnienia developerów o wyciśnięciu z konsol stu procent mocy, to jedna wielka ściema marketingowa. Xbox 360 pokazuje pazur i tak szybko nie zejdzie. Oczywiście każdy developer chciałby więcej RAMu, więcej miejsca na płycie i w ogóle wszystkiego więcej i lepiej. Ale nie ma i nie będzie.

Nie czarujmy się, Kinect i Move nie są żadnym zastępstwem konsol nowej generacji. To co najwyżej next-other-gen (Wii było nazywane other-genem, a oba urządzenia to niby krok naprzód w stosunku do maszynki Nintendo). No i fajnie, nie musimy zbierać kasy na nowe platformy do grania, a szykuje się, jak wszyscy już dobrze wiemy, najlepszy rok pełen wypasionych tytułów. A co dalej? Teoretycznie to samo – kolejne hity, jeszcze więcej sequeli. Tyle, że jeszcze w 2011 zamknięte zostaną trylogie Uncharted, Resistance, Killzone, Gears of War i wiele innych, których żywot rozpoczął się na konsolach tej generacji. Czy doczekamy się czwórek, piątek i szóstek? The Elder Scrolls V: Skyrim, następca Obliviona pokazuje, że to jedna z możliwości. Z drugiej strony wiele serii zalicza restart, w tym Tomb Raider oraz Devil May Cry. Są też niby-sequele (Bioshock: Infinite, Assassin's Creed: Brotherhood), a poza tym jest sporo części drugich, do których można zrobić „trójkę". Na przykład Crysis 2 albo recenzowany w tym numerze LittleBigPlanet 2. Szalenie trudno przewidzieć, co się wydarzy, ale niewątpliwie przyszło nam żyć w bardzo ciekawych czasach.

Świadczy o tym mocarne uderzenie ze strony Sony już na samym początku roku. Uszytki rządzą na całej linii, a pomysły autorów gry oraz możliwości edytora i opcje sieciowo-społecznościowe są dowodem na to, że konsole obecnej generacji wciąż mają ogromny potencjał i nie trzeba ich wymieniać na nowsze, potężniejsze zabawki. Kolejna generacja musi być uzasadniona czymś więcej niż tylko jeszcze większą mocą, ładniejszą grafiką. I wbudowanym Kinectem. //**Mielu**

KIEPSKI POCZĄTEK Gra rozpoczyna się przewrotnie od sceny oblężenia Mordoru. Zapewne miał to być w zamierzeniach mocny akcent, ale z powodu małej ilości wrogów na ekranie i superniskiego poziomu trudności raczej śmieszy niż zachwyca.

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE

WŁADCA PIERŚCIENI
WYPRAWA ARAGORNA

TOLKIEN DLA NAJMŁODSZYCH

txt: KAXI

PS3 | Wii

- WYDAWCA Warner Bros.
- PRODUCENT Headstrong
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Zgadzam się z Kaxim, to fajna gra przede wszystkim koopowa. Nie powinno brakować najmłodszych fanów Tolkiena, szczególnie po filmach – wielokrotnie oglądanych z lubością na domowym kinie przez młodych ojców. Tylko grafika na PS3 słabuje.
7/10

Headstrong Games znani są przede wszystkim z HOTD: Overkill, które przez jakiś czas dzierżyło palmę pierwszeństwa jako najbardziej wulgarna gra video. Ale na chlebek trzeba zarabiać i jak do zrobienia jest gra dla dzieci, to się nie odmawia. Autorzy pokazali klasę, nie poszli na łatwiznę i przyłożyli się do pracy jak do każdej innej produkcji, co w przypadku tytułu dla dzieci wcale nie jest takie częste.

Z POPIELNIKA NA WOJTUSIA

Już sam pomysł na grę zasługuje na pochwałę. Wyprawa Aragorna to nieco bajkowa interpretacja wydarzeń ze Śródziemia, mająca na celu wprowadzenie najmłodszych w świat prozy Tolkiena. Jednocześnie w sprytny sposób unika wypaczania kultowej historii. Otóż akcja dzieje się dziesięć lat po wydarzeniach z Powrotu Króla. W Shire trwają właśnie przygotowania do odwiedzin króla Elessara, czyli Aragorna właśnie, a gracz wciela się w małego Frodo Gamgee, syna tego Sama Gamgee. Frodo najpierw pomaga w niektórych pracach (sprytnie wpleciony samouczek), a kiedy wszystko jest już gotowe, wraz z innymi małymi hobbitami przysłuchuje się Samowi, snującemu opowieści o przygodach Aragorna. Dzięki temu usprawiedliwione są wszelkie uproszczenia i przemilczenia, a do tego gra nie musi przedstawiać całego tła wydarzeń. Każda z ośmiu przygód Aragorna poprzedzona jest możliwością pobiegania małym Frodo po Shire, gdzie do wykonania czekają poboczne zadania, kolejne porcje samouczka i tym podobne atrakcje.

RÓŻNO-ZIEMIE

Podstawową czynnością w grze jest walka, która odbywa się za pomocą machania kontrolerem. Można uderzać z góry na dół, z dołu do góry, horyzontalnie bądź też wykonać pchnięcie. Gra z reguły dobrze odczytuje ruchy gracza, ale miejcie na uwadze, że to produkt dla dzieci, dlatego walki toczą się wolniej niż ma to miejsce w slasherach dla dorosłych. Wolniej też należy ruchy wykonywać. System jest na szczęście dość rozbudowany i pozwala na stosowanie uników, bloków, kontr, a także korzystanie z różnych rodzajów broni. Na PS3 można grać też joypadem – Move nie jest wymagany, ale machanie mieczykiem jest fajne.

Nie samą walką gra stoi. Jest tu także zbieranie świecidełek, szukanie śladów czy usuwanie przeszkód z trasy – wystarczająco dużo, by zatrzymać najmłodszych przed konsolą. Choć plansze zazwyczaj pchają gracza do przodu, są na tyle obszerne, by chwila eksploracji zaowocowała pobocznymi zadaniami. Wystarczy zejść ze ścieżki, by natrafić przykładowo na jaskinię ze skarbem, strzeżoną przez watahę wilków. Czasami trzeba także coś komuś przynieść, co może nużyć żądnych nieustannej akcji, ale przynajmniej nie jest monotonnie.

BAJKA BĘDZIE DŁUGA

Gra ma dwie zalety, które rzadko chodzą w parze z grami dla dzieci. Po pierwsze jest dość długa – wraz z zadaniami pobocznymi to lekką ręką dziesięć godzin. Ba, obecnie nawet gry dla dorosłych rzadko kiedy tyle trwają. Po drugie, to pozycja niebrzydka. Wprawdzie obiekty są raczej proste, ale gra może się pochwalić przyjemną paletą barw oraz zaawansowanym oświetleniem. Mam tylko wrażenie, że momentami przesadzono z blurem. Szkoda też, że nie wszystkie dialogi są czytane przez lektorów.

Chociaż Wyprawa Aragorna dozwolona jest od lat dwunastu, myślę że spokojnie można dopuścić do zabawy dzieci o kilka lat młodsze. Nie ma tu wielu przerażających scen, a gra umiejętnie prowadzi za rączkę, nie sposób więc się zaciąć. Oczywiście w naszych warunkach polecam w pierwszej kolejności wersję na konsolę Sony, z uwagi na polską wersję językową (oryginalny tytuł brzmi: The Lord of the Rings: Aragorn's Quest). Na szczęście w obu wersjach rodzic może chwycić za drugi kontroler i pomóc pociesze. To lepsza pozycja rodzinna, niż reklamowane tym mianem Wii Party. ■■

Z pomocą Gandalfa

W każdym momencie do gry może dołączyć druga osoba – może być to rodzic. Kiedy akcja dzieje się w Shire, drugi gracz wciela się w siostrę Froda, zaś kiedy mowa o Aragornie, do zabawy dołącza Gandalf. Nie jest on kopią wojownika – specjalizuje się w miotaniu magicznymi pociskami, więc gracze muszą stosować inne taktyki i wzajemnie sobie pomagać. Szkoda tylko, że w kooperacji animacja, przynajmniej na Wii, potrafi zachrupać.

OCENA 7.0/10

+ PRZYJAZNA DLA DZIECKA, KOLOROWA, KOOPERACJA
– DLA STARSZYCH ZA PROSTA, MOMENTAMI ROZMYTA GRAFIKA

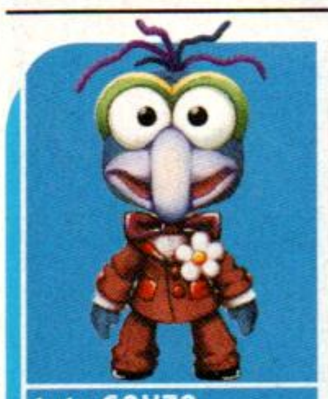
UDANA GRA DLA DZIECI

NIE ZGUBISZ SIĘ Złota gwiazdka wskazuje główne zadanie, zaś srebrne oznaczają cele poboczne. Do tego złoty szlak (jak w Fable) pokazuje właściwą trasę.

LITTLEBIGPLANET 2

ZRÓB SOBIE WYMARZONEGO EXCLUSIVE'A

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE



txt: GONZO

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT MMolecule
- LICZBA GRACZY 1-4 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: Gonzo spędził całe święta z sequelem LittleBigPlanet, a wcześniej sporo czasu z betą i wie, co mówi – tutaj hasło Sony „gra jest tylko początkiem" pasuje wręcz idealnie. Spodziewam się setek, jeśli nie tysięcy gier tworzonych przez użytkowników, z których dobrych kilka tuzinów będzie przynajmniej dobrych. Nie mogę się doczekać. **9/10**

Little Big Planet zostało ochrzczone eldorado w tworzeniu własnych projektów, ale było to małe wielkie oszustwo. Dopiero dwójka przy tytule ma moc silni – możliwości rozwoju tej części wydają się nieograniczone. Przy całym bogactwie nie zapomniano o graczach, którzy chcą tylko czerpać, a nie mają czasu lub ochoty niczego tworzyć. To obecnie najlepszy platformer na PlayStation 3, z którym pod względem grywalności mogą równać się jedynie obie odsłony Super Mario Galaxy. Duże słowa. Ale nie tak duże, jak ta gra.

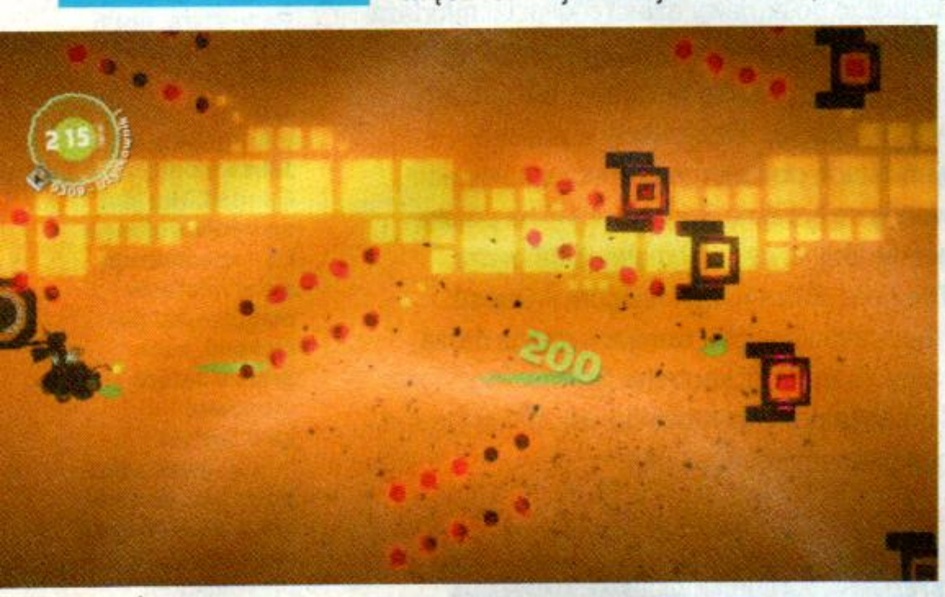
OBYWATEL SACKBOY

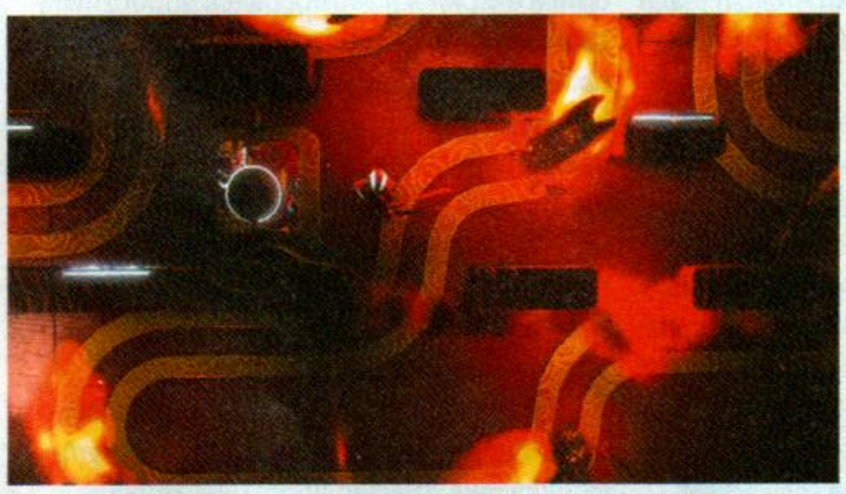
Media Molecule usunęli niedociągnięcia oryginału i już na wstępie rozwieję dwie poważne wątpliwości. Czy warto interesować się grą, jeśli mamy na półce oryginalne LBP lub planujemy je kupić w niższej cenie? Po pierdyliardkroć tak, to mus sprawdzić, czym wszyscy będą się zachwycać przez najbliższe lata. Drugie pytanie – czy jest szansa, że LBP2 mnie zainteresuje, jeśli pierwsza część wydawała mi się tylko niezłą platformówką? Odpowiem najkrócej, jak potrafię. Kod aż pulsuje od nowości i dziwne, że MM nie nazwali swojej gry od razu Little Big Planet 3. Jeśli „jedynce" wystawiłem 9.6, to LBP2 powinno dostać drugie tyle. Nie istnieje tytuł, który w tak dużym stopniu jest atrakcyjny dla różnych grup wiekowych. Brzdące pod okiem rodziców spędzą czas jako bohaterowie kolorowej bajki z morałem, nieco starsi będą się szampańsko bawić przy jednej z najbardziej oryginalnych platformówek wszech czasów, a nastolatki i dorośli dodatkowo docenią absurdalny humor, od którego się wręcz roi. Najważniejsze za nami, a teraz to, co tygrysy lubią najbardziej. Mięsko.

Sequel oznacza zupełnie nową opowieść, ale nie mogę dodać słów „dla jednego gracza", bo byłaby to ściema. Każdy poziom da się przejść we czwórkę, a tym razem jeszcze więcej fragmentów zarezerwowano dla współpracy kilku osób. Jasne, można na początku łyknąć grę w samotni, ale o ile w tym wypadku LBP2 będzie smakować jak dobrze dopieczony stek, to multiplayer doda do niego kiszone, panierkę i świeże frytki. Kulinarne porównanie nie wzięło się znikąd, wszak jeden z poziomów rozgrywa się w kuchni. Przed premierą mówiło się, że fabuła będzie luźno oparta o wydarzenia historyczne, ale nikt nie przypuszczał, że owe więzy będą luźniejsze niż stanik Ani Muchy przywdziany przez Martę Żmudę-Trzebiatowską. W zasadzie potwierdziła się tylko obecność przewodnika po świecie gry w osobie ekscentrycznego Larry'ego Da Vinci. O innych przeciekach możecie zapomnieć.

LEKCJA HISTORYJKI

Fabularnie nie oczekujcie niczego spektakularnego, choć losy krainy zaatakowanej przez wężopodobnego Negativotrona to poważna sprawa. Zagrożone są sny, pomysły i twórcze idee, których Avalonia była do tej pory bezpieczną przystanią. Któż wyruszy na pomoc kreatywności? Oczywiście niezłomny sackboy, ale tym razem nie będzie sam. W czasie wojaży spotka plejadę fantastycznie zakręconych postaci – lansiarza-gogusia, załamanego kierownika czy butną królewienkę. Ich historie są poplątane na tyle, aby były konkretnym uzasadnieniem dla kolejnych miejscówek. Opowieść snuta jest zręcznie i dynamiczne, także dzięki kapitalnie wykonanym przerywnikom – mniej jest wyskakujących dymków z dialogami na rzecz pełnoprawnych scenek na silniku gry. Nie powinno to dziwić, skoro jedną z największych nowości jest możliwość własnej reżyserii takich scenek. Odniosłem wrażenie, że podstawowym zadaniem wszystkich poziomów jest zaprezentowanie ogromu dostępnych opcji edytora, choć przy okazji bawią niemożebnie.



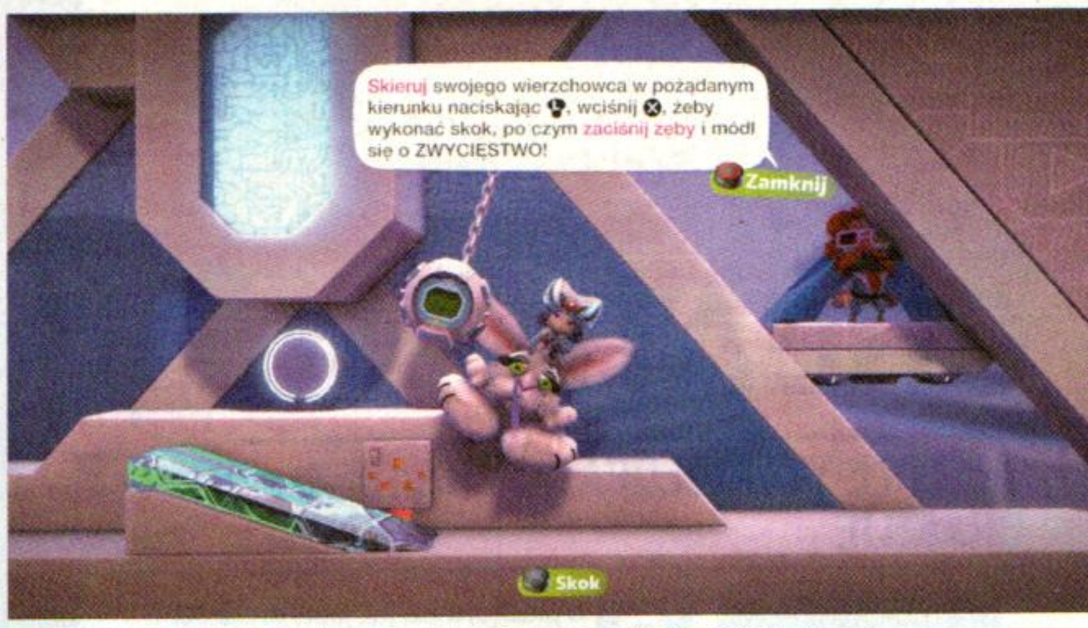


WSZYSCY RÓWNI Jaka inna gra czerpie inspiracje jednocześnie z Super Mario Galaxy, Shadow of the Colossus, Tetrisa i Snake'a? Każdy screen z LBP2 wygląda, jakby pochodził z osobnego tytułu. Flawless victory.

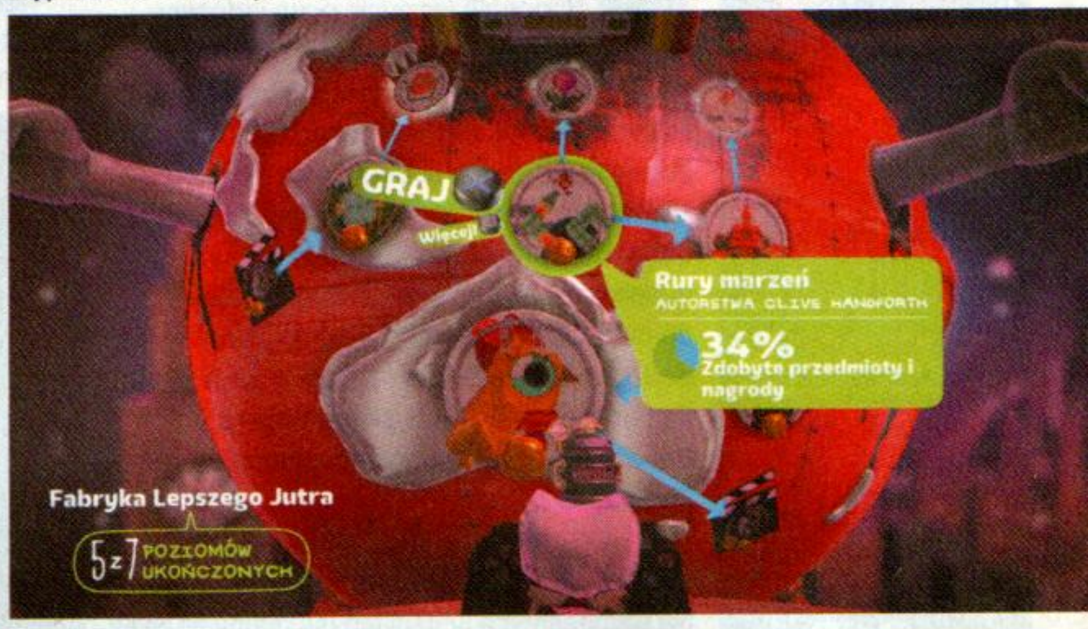
KOD JAK JOD

Pierwsze przejście gry może kojarzyć się z rozpakowywaniem kolejnych prezentów, gdy następny jest większy od poprzedniego. Na początku zaznajamiamy się z kotwiczką, którą uszytki mogą przyczepiać do elementów otoczenia i pociesznie dyndając dostawać się w niedostępne miejsca. Zaraz potem przychodzi czas na rękawice, choć ich zastosowanie jest banalne i chyba najmniej rajcujące – przerzucamy nimi cięższe przedmioty, normalnie nie do ruszenia. Dużo lepiej wypada kask wystrzeliwujący... słodkie babeczki. Po co? Część wrogów pada po ich uderzeniu, poza tym można sobie szybko utorować ciastkarską drogę nad rozżarzonymi węgielkami. Pistolecik na wodę działa identycznie, jak karabinek z metalgearowego dodatku do „jedynki" – prawą gałką celujemy, a lewą możemy normalnie się poruszać. MM nie byliby sobą, gdyby nie wpletli w to rozwiązanie małego twista. Podlane rośliny rosną, zazwyczaj znacząco zmieniając architekturę miejscówki. Dodajcie do tego sackboty, czyli małorozumne ludki podążające za, bądź uciekające przed uszytkiem – naszym celem jest przeprowadzenie jak największej grupy przez czające się pułapki. Poziomy są bardziej pomysłowe niż w oryginale, część powierzchni pojawia się dopiero, gdy sackboy znajdzie się nad nimi. Jest masa zabawy grawitacją, niektóre levele są zupełnie ciemne, oświetlane od czasu do czasu przelatującymi świetlikami. Pomysłów autorom nie brakowało. Około połowa gry to levele niestandardowe, w których nie poruszamy się sackboyem w prawo lub lewo. Może to być lot trzmielem (głęboki ukłon w stronę gier 8-bitowych), wyścig gąsienic, wizyta wewnątrz organizmu, czy oryginalna walka z szefem. Raz oznacza to przeorientowanie perspektywy, innym razem pojedynek z grzbietu wielbłąda.

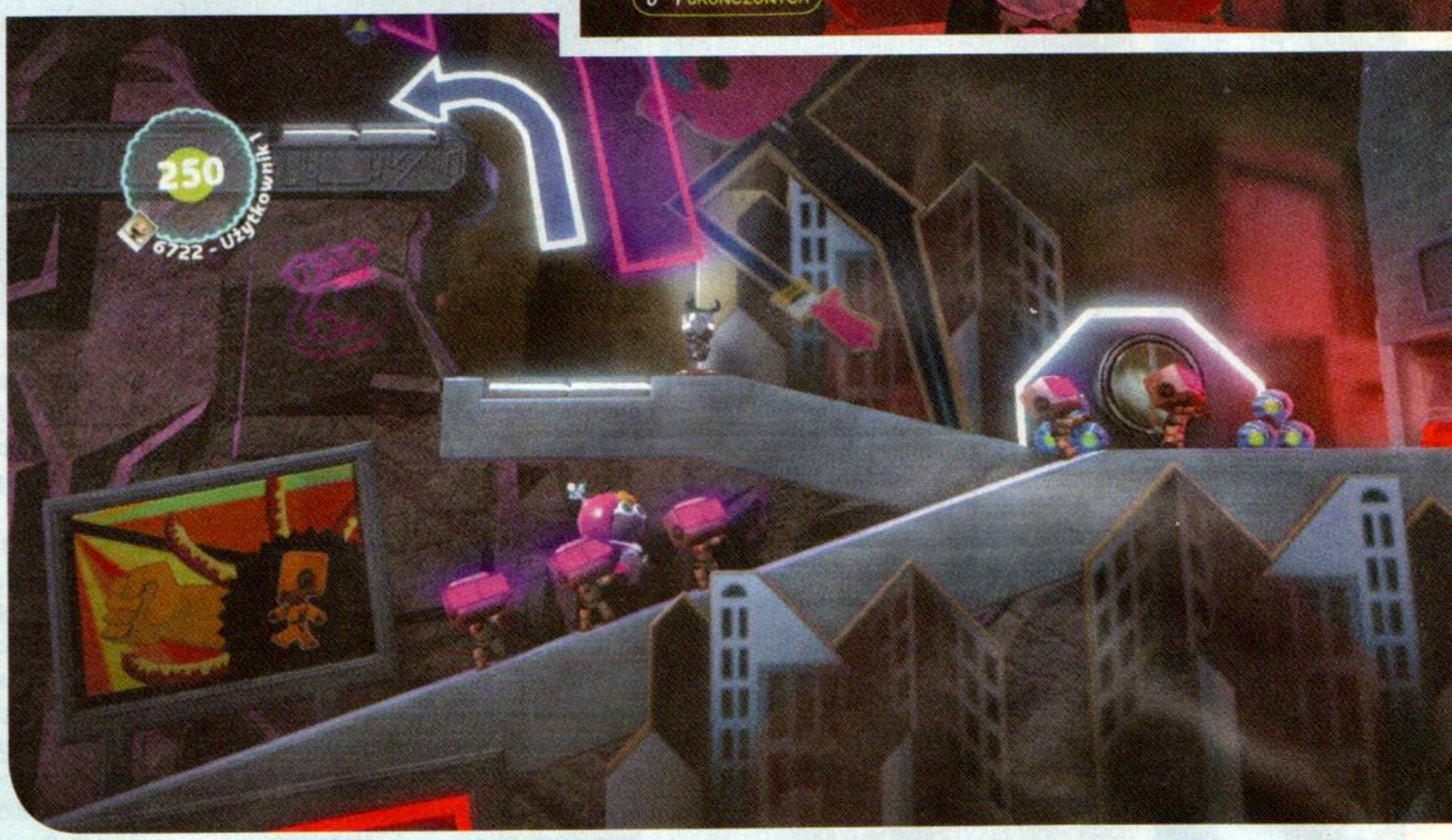
Nigdy nie wiadomo, co spotka nas za chwilę; każdy kolejny poziom oznacza odkrycie jakiejś świeżej właściwości Little Big Planet 2 – ta zasada obowiązuje od początku, do niemal końca opowieści. Jedynie dwie-trzy ostatnie miejscówki to wyzwania napakowane wszystkim, co poznaliśmy do



WYWLECZONE BEBECHY Przez dwa lata autorzy poznali PS3 na wylot. Nie ma wątpliwości, że w każdym elemencie oprawy LBP2 bije na głowę swojego poprzednika.



MECHABOY Musicie zobaczyć jakiego przyspieszenia dostaje chomik po wciśnięciu R1. A psychodeliczny królik samym wyglądem zaskarbił przyjaźń Zwariowanego Kapelusznika.



tej pory. Gra jest lepiej zbalansowana niż „jedynka", a checkpointy rozmieszczono dużo sensowniej, choć nie na tyle, abym kilka razy nie musiał zaczynać poziomu od nowa. Jest krócej i łatwiej, choć 7 godzin spędzonych przy głównych zadaniach to solidny wynik, a poziom trudności wzrasta proporcjonalnie do chęci zdobycia poukrywanych przedmiotów. Warto szukać, a szczególnie wypatrywać kluczy, które otwierają dostęp do bonusowych plansz wydłużających zabawę o kolejne kilka godzin. I wciąż mówimy o grze niepodłączonej do internetu, a tym samym niemogącej korzystać z przebogatych zasobów stworzonych przez graczy. W becie widzieliśmy zalążek remake'u Final Fantasy VII, bijatykę Marvel vs. Capcom, wyścigi Micro Machines, odtworzenie Wolfensteina... Nie mogę się doczekać, co powstanie w oparciu o wydatnie rozbudowaną pełną wersję.

EDYTOR IN-CHIEF

Tym razem narzędzie udostępnione przez autorów pozwala na tworzenie własnych gier. Po prostu. Nie muszą ani trochę przypominać platformówki, co pokazała beta. O potędze edytora świadczy ogrom samouczków, przez które wypada przebrnąć. W optymistycznym wariancie zajmie to kilkadziesiąt minut, a w tym czasie i tak poznamy tylko część dostępnych funkcji. Media Molecule znów pokazali, że są w stanie podpiąć skomplikowane narzędzie pod przyciski pada – opcje są rozmieszczone intuicyjnie. Gałkami wpływamy na kształt przedmiotów, spustami decydujemy o umieszczeniu ich w głębi ekranu. Diabeł tkwi w szczegółach wyskakującego menu (zwanego popitem); bez treningu nie ma szans na sukces. Edycja robotów, reżyseria przerywników czy tworzenie skomplikowanych sekwencji platformowych wymagają sporo czasu na oswojenie, na szczęście narrator wszystko cierpliwie tłumaczy, krok po kroku wprowadzając w nowy wymiar grania. Wielkość edytora wymusza eksperymentowanie – mi najlepsze pomysły przychodziły w czasie kreacji, a nie gdy „na sucho" kombinowałem nad poziomem. Wciąż trzeba zwracać uwagę na termometr pokazujący, jak bardzo zapełniliśmy level. Niestety, ograniczenie pamięci nie ominęło LBP2, choć jest na to prosty sposób – wystarczy podzielić miejscówkę na dwie części, łącząc je teleportem. Do tematu edycji postaramy się jeszcze wrócić na łamach enplusa lub neogo.pl, a na pewno z czasem możecie spodziewać się enplusowego poziomu. Obiecuję. LBP2 różnią od „jedynki" nie małe usprawnienia, ale całe połacie kodu, jaki zdołała napisać ekipa MM.

W BECIE WIDZIELIŚMY ZALĄŻEK REMAKE'U FINAL FANTASY VII, BIJATYKĘ MARVEL VS. CAPCOM, WYŚCIGI MICRO MACHINES, WOLFENSTEINA... CO POWSTANIE W PEŁNEJ WERSJI?

W WORKU ROZMAITOŚCI

Oprawa graficzna zgodnie z obietnicami wskoczyła na wyższy poziom. Niestety przygrywające w tle kawałki nie są tak porywające, jak w „jedynce", gdzie poziomy dało się rozpoznać po muzyce. Od czego jednak jest edytor dźwięków? Można samemu dograć wybrany motyw. Polscy lektorzy wywiązali się ze swojego zadania bezbłędnie, Little Big Planet 2 to jedna z najlepiej zlokalizowanych gier w historii. Kwestie czytane są naturalne i pasują do konwencji. Gdybym miał zabrać jedną grę na bezludną wyspę i grać w nią do końca życia, to byłaby to właśnie Little Big Planet 2. Pod warunkiem, że miałbym dostęp do sieci. ■■

OCENA 10/10

+ MA WSZYSTKO, O CZYM MOGLIŚCIE MARZYĆ
– DO EDYTORA TRZEBA PRZYSIĄŚĆ FAŁDÓW

WITH LOVE, MEDIA MOLECULE

Na trzy ręce

Na płycie z LBP2 zawarto Prehistoric Pack obsługujący PlayStation Move. Sprzęt w praktyce działa w grze tak, jakby od początku był w kodzie. Najważniejsza jest pomoc drugiej osoby, bo jeden gracz klasycznie steruje uszytkiem za pomocą pada, a drugi aktywuje odpowiednie elementy otoczenia chwytając je, przerzucając, czy wciskając. Teoretycznie można spróbować poradzić sobie samemu, ale przy fragmentach wymagających większej kooperacji zaczyna brakować rąk. To tylko przedsmak współpracy z nowym kontrolerem, a już wypada całkowicie naturalnie. Media Molecule swego czasu obiecali dodatkową zawartość jeszcze mocniej współpracującą z Move. Czekamy!

CREATE

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE

JESZCZE TYLKO ŁOPATKI I GRABEK BRAKUJE

txt: GONZO

PS3 | XBOX360 | Wii

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT EA
- LICZBA GRACZY 1
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Spodziewałem się, że Create będzie klonem LittleBigPlanet. To znaczy, będzie miało równie rozbudowany edytor poziomów, zagadek czy czegokolwiek innego, czym później gracze podzielą się z całym światem, wrzucając swoje dzieła na serwery dedykowane grze. Rozczarowałem się, bo to klon owszem, ale Incredible Machine. Najwyraźniej zmylił mnie tytuł, sugerujący, że coś będę tworzył. Cóż, myliłem się. Największą zaletą gry jest to, że zmusza do myślenia. Coraz mniej takich okazów na konsolach stacjonarnych, więc za to kudosy dla EA. Niestety, szybko odechciało mi się grać, ale może powrócę do Create jeśli wydawca dostarczy patcha poprawiającego przesadnie skomplikowane sterowanie PS Move. Brakowało mi też „głosu" towarzyszącego mi w trakcie zabawy i służącego podpowiedzią. 6/10

GLOBUS WARSZAWY W każdym świecie mamy dostęp do 10 zadań, przy czym każde da się zaliczyć na jedną z trzech ocen. To od nich zależy, jak dużo bonusowych przedmiotów gra wypłaci. Szkoda, że w większości bezużytecznych.

Bo piaskownica już jest i to całkiem pokaźna. Create z The Fight i The Shoot nie łączy nic poza jednowyrazowym tytułem i możliwością sterowania sonowskim Movem. Gra jest pozbawiona klasycznej akcji, za to wypchana grubo ponad setką zadań aspirujących do miana logicznych. Największą z zagadek pozostaje dla mnie fakt wydania Create na klasycznym nośniku, bo jej formuła idealnie nadaje się do cyfrowej dystrybucji. Zresztą, pewnie dodatkowe przedmioty i poziomy już czekają na udostępnienie na dyskach twardych EA, ale czy warto w ogóle rozglądać się za podstawką?

TAKI DUŻY, TAKI MAŁY

Na stacjonarnych konsolach nie mamy za wiele gier logicznych, przynajmniej pozornie. Z jednej strony autorzy największych produkcji wplatają do nich tak udane zagadki, jak manipulacja perspektywą w God of War III, a z drugiej miano gier logicznych chyłkiem podkradły takie tytuły jak LittleBigPlanet. Miejsce klasycznych łamigłówek jest na handheldach i przynajmniej na DSie radzą sobie one znakomicie. Dlatego cieszy sam fakt pojawienia się Create na konsolach stacjonarnych.

Gra jest nieco podobna do leciwego The Incredible Machine. Chciałem uniknąć tego porównania, ale jest ono jednak tak oczywiste, że nie sposób nie powiązać obu tytułów. Założenia są podobne: musimy wykonać pewne zadanie korzystając z kilkunastu dostępnych przedmiotów. Przykładowo trzeba w jakiś sposób przemieścić pudełko na drugą stronę planszy, pośrodku której znajduje się przepaść. Od nas zależy, jak podejdziemy do tego zadania, bo można je rozwiązać na wiele sposobów. Da się wybudować most i przewieźć pudło samochodem, ale więcej punktów i bonusów dostaniemy za doczepienie pudełka do balonu, a potem wybudowanie wymyślnego systemu dmuchaw. Można też wspomóc się rakietą – wszystko zależy od pomysłowości i gadżetów, które odblokowują się z prędkością błyskawicy. Niestety poraziła mnie konwencjonalność tych przedmiotów, brakuje zwariowanych pomysłów znanych z LittleBigPlanet, a przez to gra traci sporo ze swojej świeżości.

PROJEKTY NIKOGO Można przygotowywać własne zagadki i dzielić się nimi z innymi graczami, ale nie widzę chętnych do poświęcenia Create kilku godzin.

BLOKADA TWÓRCZA

Przez pierwszą godzinę jesteśmy cierpliwie prowadzeni za rączkę i gra powoli tłumaczy każde zagadnienie. To długo. Niestety nie da się tutaj wejść z marszu, trzeba poznać zasady tworzenia budowli i pojazdów, fizykę gry, a dopiero później można zacząć się bawić. Niewielka liczba dostępnych przedmiotów na starcie nie pozwala rozwinąć skrzydeł, dopiero po zaliczeniu kilku zadań i odblokowaniu kolejnych gadżetów można dać ponieść się wyobraźni.

Od początku brakowało mi jakiejś postaci prowadzącej przez grę, tłumaczącej jej zasady lub służącej podpowiedzią – suche komunikaty płynące z gry skutecznie mnie nudziły. Przecież nie włączyłem Create, by czytać, tylko żeby coś stworzyć. Myślałem, że w końcu gra nabierze rozpędu i przestanie proponować bliźniaczo podobne łamigłówki... Byłem w błędzie. Odpuściłem po kilku godzinach robienia w kółko tego samego (co z tego, że z dostępem do większego wachlarza przedmiotów?), bo nic mnie przy Create nie trzymało. Z każdą minutą rozgrywka staje się coraz bardziej drętwa, pozornie większe możliwości tylko sztucznie ją wydłużają.

Autorzy chwalą się, że każdy poziom można ozdobić wedle uznania, głównego menu nie wyłączając. Nie wiem, może młodszym spodoba się sadzenie rzędów kwiatów, mi bardziej w oczy rzuciła się prostota miejscówek. Pustka ma motywować do własnych kreacji? Nie kupuję tego.

Z RÓŻDŻKI DO CELU

Sprawy nie ułatwia sterowanie. Domyślam się, że głupio byłoby kopiować rozwiązania żywcem z wzorca kreatywności, jakim jest LBP, ale jednak wyskakujące menu Popit to przy propozycji z Create ósmy cud świata. Tutaj trzeba korzystać z paska narzędzi znanego z pecetów, a przewijanie list z przedmiotami będzie śniło mi się po nocach. Pogrupowano je tematycznie i za to kciuk w górę, bo w przeciwnym wypadku gra straciłaby wszelki sens.

Create świetnie współpracuje z klasycznym padem, choć posiadacze PS3 mogą pokusić się o sterowanie Move'm. Owalne menusy ułatwiają dotarcie do potrzebnych opcji, ale słabo skalibrowano różdżkę i aby dosięgnąć ikon umieszczonych po przekątnej ekranu trzeba niemal przejść wzdłuż pokoju. Niepotrzebnie skomplikowano edycję i na przykład, by obrócić przedmiot trzeba raz wcisnąć kółko (B), ale już aby go przesunąć, trzeba przytrzymać przycisk dłużej. Małe rzeczy po pewnym czasie zaczynają irytować.

Po obniżce Create może być niezłą propozycją dla młodszych graczy, starsi po kilkunastu minutach zaczęliby narzekać na tę grę. Ale kilkanaście lat temu my też graliśmy w podobne tytuły. ■■

OCENA **5.5/10**

+ NIŻSZA CENA, NOWA GRA LOGICZNA
– POWTARZALNA, WTÓRNA, NUDNA

THE INCREDIBLY BORING MACHINE

Zrobiony w balona

Lepiej nie porównywać Create do LittleBigPlanet, bo rozwiązania z gry EA wypadają przy niej blado. W stosunku do klasycznego The Incredible Machine jest moim zdaniem remis, choć po grze, która ukazuje się kilkanaście lat później możemy oczekiwać większego rozbudowania. Poza tym zawsze podobała mi się prostota systemu Niesamowitej Maszyny. Co prawda nie można było dekorować plansz kwiatuszkami czy nalepkami, ale gra była megagrywalna. Create to średnio udany eksperyment, który można zafundować dziecku przesiadującemu zbyt dużo przed konsolą, co odbija się na jego ocenach w szkole. Może Create je czegoś nauczy.

JEST GRUBO Dark Dawn to jedna z najładniejszych gier na NDS. Najlepiej wyglądają walki, kiedy bohaterowie są przedstawieni w normalnych proporcjach, zaklęcia eksplodują feerią barw, a Summony rozpychają się na obu ekranach.

GOLDEN SUN DARK DAWN

JEST CHUDO Sfera dźwiękowa niedomaga. Postacie wydają z siebie denerwujące plumkanie, a muzyka niczym się nie wyróżnia.

CIEPŁE SŁOŃCE W SAM RAZ NA MROŹNĄ ZIMĘ

txt: KAXI

Nintendo DS

- **WYDAWCA** Nintendo
- **PRODUCENT** Camelot
- **LICZBA GRACZY** 1
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Co tu dużo gadać, każda część serii Golden Sun to zakup obowiązkowy i nie inaczej jest z trójką, która nie jest tak okropnie przegadana, jak poprzednicz-ki. 8/10

Długo Nintendo kazało czekać na trzecią część Golden Suna i szczerze mówiąc nie bardzo rozumiem, dlaczego zdecydowało się wydać ją właśnie teraz. Nie sądzę, by do dziś dotrwało wielu oddanych fanów dwóch pierwszych odsłon, które święciły wielkie tryumfy, ale za czasów GBA. A tu nam się już żywot NDSa kończy. Z drugiej strony wszystkie konsole chciałyby kończyć żywot takimi grami. Bo jak powiedział jeden z byłych premierów, prawdziwą konsolę poznaje się po tym jak kończy.

THE NEXT GENERATION

Producenci z Camelot zdawali sobie doskonale sprawę, że nie mogą polegać wyłącznie na fanach serii, dlatego zaopatrzyli Dark Dawn w prolog streszczający dotychczasowe wydarzenia oraz w obszerną encyklopedię. Wystarczy podczas dialogów pacnąć wskaźnikiem w podkreśloną nazwę własną, by na górnym ekranie wyświetliła się krótka definicja. Pomaga to nie tylko poznać niezbędne fakty dotyczące uniwersum, ale również zorientować się w bieżących wydarzeń, przykładowo po dłuższej przerwie z grą. Nowa generacja graczy na pewno będzie z takiej pomocy zadowolona.

Skoro już o tym mowa, to protagonistami w Dark Dawn jest nowa generacja bohaterów. To może niezbyt oryginalna, ale jednak miła odskocznia od wiejskich chłopaków, którzy zupełnie przypadkowo wyruszają na ratunek światu. Tutaj wprawdzie ratowania świata nie zabraknie, ale przynajmniej wybrańcy są bardziej wiarygodni. Są to bowiem dzieci bohaterów Golden Sun 1 i 2, od małego ćwiczone w sztukach magicznych i przygotowywane do heroicznych czynów. W dalszym ciągu mamy tu do czynienia z obowiązkową w japońskich role-playach grupką nastolatków, ale ku mojej uciesze ich historia nie jest aż tak bardzo wydumana. Jest tu jakaś elementarna logika: bohaterowie pomagają napotkanym postaciom nie dlatego, że zostali o to poproszeni, ale ponieważ służy to również ich celom – to wciąż awangarda u Japończyków.

COMBAT (D)EVOLVED

Niestety Dark Dawn zawiera inne wady charakterystyczne dla tego gatunku. Mam tu na myśli przegadane dialogi oraz losowe walki. Co do tych pierwszych, jestem świadomy, że to częściowo wynika ze specyfiki języka japońskiego, w którym gra oryginalnie powstaje, ale nie zmienia to faktu, że czytania jest za dużo. Postacie po kilka razy powtarzają te same informacje, wałkując temat do znudzenia. W przypadku walk byłem zaskoczony, że w 2010 roku ktoś jeszcze robi grę z losowymi starciami. Toż to relikt nie sprzed jednej, ale dwóch generacji konsol. Na szczęście nie taki diabeł straszny jak go malują. Takie rozwiązanie nie daje się we znaki, gdyż Dark Dawn nie jest grą o levelowaniu postaci. Walk nie ma aż tak strasznie dużo, więc da się bez problemu przeżyć fakt, iż są losowe. Poza tym, we wszelkiej maści labiryntach o wiele ważniejsze są zagadki. Gracz może korzystać z magii (zwanej tu Psyenergią) nie tylko podczas walk, ale także w czasie eksploracji. Czary służą do przesuwania przedmiotów, spalania przeszkód, gaszenia pożarów, czy też docierania do odległych platform. Momentami miałem wrażenie, że gram w handheldową Zeldę (to zaleta), choć zagadki nigdy nie są szczególnie wymagające. W sumie jednak labirynty to obok grafiki najmocniejszy punkt gry: nastawione na puzzle, a nie walkę i do tego niepozbawione sekretów. A fani erpegów je lubią.

Golden Sun: Dark Dawn nie odkrywa niczego nowego, ale to bardzo dobrze zrealizowany, klasyczny japoński erpeg. Ma jednak taki problem, że na tej konsoli konkurencja w gatunku jest spora. Jeżeli jednak postawicie na GS, nie zawiedziecie się. ■■

OCENA **8.0/10**

+ GRAFIKA, LABIRYNTY Z ZAGADKAMI, NIEZŁA FABUŁA
– PRZEGADANE SCENKI, LOSOWE WALKI, WTÓRNA

FANI SERII PŁACZĄ ZE SZCZĘŚCIA

Z lampy

Spośród dość klasycznego systemu walki wyróżniają się jedynie Djinny. Są to pokemonopodobne stworki, które gracz łapie lub w inny sposób zdobywa w trakcie przygody, a następnie przydziela do konkretnych członków drużyny. Wpływają one na klasę i statystyki postaci, a także mogą zostać użyte w walce: po wybraniu Djinna używa on swojego czaru (np. uzdrawia całą drużynę), a następnie przechodzi w stan czuwania. Gdy takich czuwających Djinnów nazbiera się więcej, można odpalić mocarnego Summona.

TRON EVOLUTION

PLAYSTATION MOVE WYKORZYSTUJE

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Disney
- PRODUCENT Propaganda
- LICZBA GRACZY 1 (10)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: „Świetny" ten Anon – tak nędznego, bylejakiego bohatera już dawno nie widziałem. To mister nobody i nie sądzę, bym miał o nim pamiętać za rok, a takiego na przykład Monkeya nie zapomnę nigdy. O wiele lepiej byłoby gdyby Anon był kobietą – na zgrabne ciało w cyberlateksie zawsze miło popatrzeć. Rozgrywka ani mnie ziębi ani grzeje, w setce platformerów była tak samo albo nawet lepiej zrobiona. Pojedynki na światłocyklach też są przeciętne, nie podniosły mi adrenaliny. Nudziłem się jak mops. Grafika nie zachwyca, ale design świata robi wrażenie. Za to muzyka jest rewelacyjna. Poprawne rzemiosło, nic więcej. 6/10

ELEKTRONICZNA EROTYKA DLA FANÓW NOWOCZESNEGO DESIGNU

Pierwszy zwiastun Tron: Legacy przyprawił mnie o zerojedynkowe ciary na plecach, ale kolejne mnie rozczarowały, bo zrozumiałem, że film nie zabije mnie nietuzinkową fabułą, dobrą grą aktorską, czy zaskakującymi zwrotami akcji. Jednak cybernetyczny świat wygląda tak fenomenalnie i futurystycznie, że przymykam oko na większość niedoskonałości. Podobnie jest z Tron: Evolution.

ANON, CZYLI ANONYMOUS

Master Chief byłby dumny. Kolejny bohater nie pokazuje twarzy – Anon skrywa oblicze za przyłbicą hełmu. Administrator systemu, w którego wciela się gracz jest anonimowym, pozbawionym charyzmy programem. Ciężko się z nim identyfikować; to mało gadatliwy kawałek kodu, z którym nie poczułem jakiejkolwiek więzi. Moje wyszukiwarki i antywirusy są ciekawszymi personami niż Anon. Puszczają do mnie oko w kolorowych okienkach, dbają o mój system operacyjny, porozumiewają się ze mną wesołymi dźwiękami. Tymczasem administrator wykonuje po prostu polecenia Quorry, czyli bardzo powabnego, wirtualnego ciała o twarzy Olivii Wilde (nie mógł się jej oprzeć nawet Dr House, więc nic dziwnego, że w jej parametrach „zakochał się" Anon).

Dziewczyna jest świadkiem morderstwa, czy raczej skasowania kilku aplikacji. Clu – program stworzony przez Kevina Flynna, stara się przejąć władzę nad cybernetycznym światem i zabija niewygodne dla siebie programy. Od tego momentu rozpoczyna się wyścig z czasem. Czy Anon i Quorra udowodnią, że Clu zamierza sięgnąć po władzę absolutną i odpowiada za zainfekowanie wirtualnej społeczności? Przyznam, że nie miało to dla mnie znaczenia. Fabuła Evolution jest przegadana, a bohaterowie miotają się od jednej miejscówki do drugiej, starając się przeżyć i uratować Tron przed monarchią absolutną. Szumne zapowiedzi o wypełnieniu luki pomiędzy pierwszą a drugą częścią filmu okazały się marketingowym wirusem, choć nie oznacza to, że Evolution jest złą grą. Wręcz przeciwnie.

SKASUJ SWOICH WROGÓW

Anon nie stanie się nową maskotką Disneya, ale gracze z pewnością docenią jego możliwości bojowe. Jako nadzorca systemu posiada pełny pakiet akrobatycznych ruchów, które zostały skopiowane od Księcia, bohatera serii Prince of Persia. Anonymous najwyraźniej ściągnął pirata i wypalił kopię na swoim dysku pamięci.

A skoro o dysku mowa, jego zastosowanie sprowadza się do walki i rozwoju postaci. Byłem zaskoczony jak rozbudowane są kombinacje ciosów, uników i kontr. Liczyłem na prostą siekankę, a otrzymałem całkiem zgrabnego, choć nieco chaotycznego slasherka. Nie jest to oczywiście Devil May Cry, czy Ninja Gaiden, ale Anon uwija się w atakach niczym trojany omijające zabezpieczenia dysków twardych. Daleko mu choćby do Nariko; zarówno pod względem animacji ruchów jak i wymagań stawianych przed graczem, ale walka jest konkretna. Ataki z dystansu i bezpośrednie, bloki, specjały, finishery – sporo tego.

Fajnie wymyślono również samych przeciwników; każdy z nich ma mocne i słabe strony (*WOW! Naprawdę? – miel*). Każdy złowrogi kawałek kodu został napisany tak, by wyróżniać się nie tylko wyglądem, ale i mocami. Są siłacze i tych najlepiej trzymać na odległość, a także cybernetyczni ninjasi, z łatwością unikający ciosów administratora. Wrogowie z tarczami mają wywindowaną defensywę, więc najpierw trzeba rozbić ich energetyczne osłony, a dopiero później zatłuc dyskiem.

Anon walczy również z bossami. Na tym polu bez rewelacji, czyli trzeba wykuć ich ataki na pamięć i ich unikać, poobijać licznych pomagierów, a także wykorzystać kilkusekundowe okienko, by uszczuplić pasek życia bossa. W tym momencie uploaduję

TWARZOWE Rozpływam się nad projektami, kolorystyką, architekturą, a podczas scenek przerywnikowych muszę oglądać fatalnie wykonane twarze programów – bohaterów. Cóż za porażka!

LEVEL UP Rozwój postaci utrzymano w komputerowym stylu i słownictwie, co ma swój urok, ale menusy są nieczytelne. Zdolności pogrupowano w dziesiątki modułów, ciężko się w tym odnaleźć.

TO TYLKO PROPAGANDA Zespół Propaganda Games nie ma zbyt dużego doświadczenia w produkcji gier i widać to podczas rozgrywki. Drobne problemy z kamerą i sterowaniem, pomysły na odnawianie energii – sporo tu niedoróbek.

trochę mojego narzekania, gdyż uzupełnianie energii mocno przekombinowano. By zregenerować zdrówko, trzeba wbiec na specjalne energetyczne paski ponaklejane na ścianach. Wygląda to zabawnie, ale szukanie ściany w środku batalii to chory pomysł. Jeszcze gorzej jest z ładowaniem mocy specjalnych. Anon automatycznie skacze przez generatory „prądu" porozrzucane po poziomach (wyglądają jak kosze na śmiecie) i zapełnia power-upa. Efektowny patent, ale kto je tak poustawiał, że mój heros odbijając się od nich wyskakiwał poza planszę?

GIGABAJTY PLATFORMÓWKI

Mimo wszystko system walki oceniam pozytywnie. Na swój unikalny sposób jest świeży. Choć dokładniejsze byłoby określenie „dobrze odgrzany i przyprawiony". Teoretycznie wszystko to już było, ale specyfika tronowego świata powoduje, że przymyka się oko na niedociągnięcia. I to samo dotyczy elementów platformowych. Bieganie po ścianach, odbijanie się od jednej, drugiej, trzeciej – w to już bawiliśmy się na kilku wycieczkach do Persji. Ciężko jednak nie zachwycać się, gdy platformy, po których szaleje Anon są zawieszone nad wirtualnym miastem, rozświetlonym setkami neonów. I nawet jeśli schemat skok, skok, ściana, skok, ściana, długi skok nie jest niczym nowym w świecie przygodowych gier akcji, to Evolution dorzuca do tych stereotypów kilka fachowych skryptów i gra się znakomicie. Eksplozje, dekodujące się fragmenty poziomów i rozprzestrzeniająca się zaraza urozmaicają zabawę. Podobnie momenty, gdy Anonymous rozpakowuje zipem, czy innym rarem swój lśniący światłocykl. Maszyna osiąga zawrotną prędkość, a o kraksę tym łatwiej, że gra wrzuca na tor licznych przeciwników i bombarduje go wirusami. Fantastyczny widok. Nie mniej zabawne są sekcje z czołgiem w roli głównej. To już totalna rzeźnia – zero taktyki, liniowe poziomy, zbieranie energii i prucie do wszystkiego, co zainfekowane.

TO NIE JEST NAJPIĘKNIEJSZA GRA NA KONSOLACH NOWEJ GENERACJI, ALE DESIGN – WPROST PRZENIESIONY Z FILMU TRON: LEGACY – JEST MISTRZOWSKI

PERFEKCYJNE POŁĄCZENIE

Trochę narzekam na wtórność, wyciągam na wierzch błędy i niedoskonałości, lecz mimo wszystko wysoko oceniam Tron: Evolution. Dlaczego? Z powodu oprawy audio/video. To nie jest najpiękniejsza gra na konsolach nowej generacji, ale design – wprost przeniesiony z filmu Tron: Legacy – jest mistrzowski. Ekipa Propaganda Games znakomicie wykorzystała filmowe materiały i stworzyła na ich podstawie wyjątkowy, niepowtarzalny świat. Gra wygląda bardzo nowocześnie, a architektura poziomów co chwilę zaskakuje. Raz Anon biega wewnątrz budynków i tam najczęściej walczy, ale czasem też rozwiązuje zagadki; za chwilę akcja toczy się na zewnątrz, a dech zapiera widok bajecznych metropolii. Zerknijcie na screeny – nie ma w tym momencie drugiej gry, oferującej tak unikalne środowisko. Wrażenie potęguje doskonała ścieżka dźwiękowa. Część utworów pochodzi z filmu, dwa nagrania na potrzeby gry przygotował Daft Punk i choć nie jestem fanem muzyki elektronicznej, to doceniam jak doskonale połączono dźwięk z obrazem.

Kolejnym plusem Evolution jest bez wątpienia multiplayer. Wiem, narzekałem na niego w zapowiedzi, ale czy nie czuliście lekkiej pustki po skończeniu Enslaved, Castlevania: Lords of Shadow, czy God of War III? Oglądacie napisy końcowe, być może jeszcze raz przechodzicie tryb fabularny na wyższym poziomie trudności i gra ląduje na półce. Tron ma wszystko, co ważne we współczesnym, sieciowym graniu. Gracze zdobywają doświadczenie, tworzą własne klasy postaci i przede wszystkim mogą rywalizować w różnorodnych trybach rozgrywki. Fakt, deathmatch to ogromny chaos i to większy niż po olimpijskiej imprezie, czyli imieninach Kratosa, ale na światłocyklach jeździ się znakomicie. Nawet Dead Space 2 będzie oferować tryb multiplayer, a EA mocno podkreśla, że w dzisiejszych czasach singleplayer to za mało, więc trzeba docenić sieciowe zmagania w Evolution.

To najbardziej oryginalna z nieoryginalnych gier. Rozgrywka niczym Was nie zaskoczy. Znacie to z wycieczek do Iranu, gdzie bawiliście się piaskami czasu. Jednak doskonałe projekty wirtualnego świata, połączone z sugestywną muzyką sprawiły, że dobrze się bawiłem z tronową ewolucją. Produkcję Propaganda Games polecam graczom, którzy z wypiekami na twarzy czekali na film. ■■

3D, PL I MOVE

Sporo tych dodatkowych atrakcji, ale żadna z nich nie oferuje wysokiej jakości. Move można wykorzystać tylko do kontrolowania pojazdów, a takie „cuda" wielokrotnie widzieliśmy na Wii. Polska wersja językowa jest niezła, ale głosy aktorów nie wypadły w moim odczuciu zbyt przekonująco. Z kolei 3D tylko przeszkadza w zabawie, szczególnie w trakcie wyścigów. Mam wrażenie, że to tylko znaczek na okładce gry. Dla Evolution nie warto kupować 3D TV (3D działa w tej grze tylko na PS3).

OCENA 5.8/10

+ UNIKALNY I PIĘKNIE ZAPROJEKTOWANY ŚWIAT
− POWTÓRKA Z ROZRYWKI W NOWYCH SZATACH

NA TRON-IE PLATFORMÓWEK NADAL SIEDZI KSIĄŻE

PHANTASY STAR PORTABLE 2

MONSTER HUNTER W KOSMOSIE

txt: FAX

PSP

- **WYDAWCA** Sega
- **PRODUCENT** Alfa System
- **LICZBA GRACZY** 1 (4)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nie ma wątpliwości, że to topowy tytuł na przenośną konsolę Sony – a wcale tak wielu ich nie ma tej zimy. Najważniejszą i wręcz szokującą informacją dla wszystkich potencjalnych nabywców jest... możliwość gry przez internet, co czyni z PSP2 praktycznie darmowego MMORPGa. Oczywiście nie należy wskakiwać do netu od razu, warto wcześniej skończyć singla, by wylevelować postać tak, by nie wstydzić się przed innymi graczami. Oprawa pokazuje, że PSP ma już swoje lata na karku, ale wciąż wygląda nieźle. **8/10**

Takie produkcje jak Diablo, Borderlands, czy Monster Hunter opierają się na bardzo prostych zasadach. Kreacja bohatera, zarys fabularny i hulaj dusza po lochach, świątyniach i cmentarzyskach. W zależności od konwencji można zmienić konfigurację na bezdroża i opuszczone fabryki, lub łąki i góry pełne zbłąkanych dinozaurów. Dalej mamy schemat: zabij wszystkich, zbierz ich dobytek, wyrwij serce oraz wątrobę, sprzedaj w miasteczku i pakuj manatki na kolejną wyprawę. I tak przez kilkadziesiąt godzin.

KREACJA

Phantasy Star Portable 2 to kolejna duża gra na PSP. Można to poczuć już podczas kreacji głównego bohatera. Cztery różnorodne rasy z podziałem na płeć, kilkadziesiąt fryzur do wyboru, tony ciuchów, tatuaży, czyli wszystko to, co potrzebne do stworzenia unikalnego herosa. Na szczęście sam wygląd to nie wszystko, można skoncentrować się również na jednej z kilku klas. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Wiadomo, że jedni wolą od razu rzucić się w sam środek bitwy, wywijając mieczem na lewo i prawo, a inni atakują zaklęciami z dystansu. Warto poświęcić kilka chwil na zastanowienie się nad wszystkimi możliwościami, przed stworzeniem długonogiej, kosmicznej „elfki".

Bohater gotowy. Teraz potrzebny nam do zabawy scenariusz. W przypadku kontynuacji jest to o tyle proste, że zło zazwyczaj powraca. Tym razem jednak producent wysilił się i pokazał świat z pierwszej części zniszczony przez wojnę, w którym równie ciężko o zasoby jak o sprawnego szermierza. Na szczęście pojawiacie się Wy, drodzy gracze i możecie zacząć wojować w imię wyższych wartości, ratując przy okazji galaktykę przed powrotem antycznej rasy. Wszystko to naturalnie podane w mangowej stylistyce, pełnej wielkich oczu i... piersi galaktycznych króliczków, czy innych futerkowych, seksownych krzyżówek.

WIOSKA Nazwa może się zmieniać, ale zawsze chodzi o to samo. Kilka sklepików, panel z misjami i własny pokój, który można urządzać.

PHANTASY HUNTER Podobieństwo do serii Monster Hunter jest ogromne, choć to Phantasy Star zadebiutowało wcześniej, bo w 1987 roku. Nie ma to jednak znaczenia w czasach, gdy dominują dinozaury Capcomu.

DESTRUKCJA

I w końcu dochodzimy do sedna PSP2 (ładny skrót). Walka jest celem samym w sobie, fabuła to tylko dodatek, choć byłem pozytywnie zaskoczony tonami dialogów i bardzo ładnymi filmikami przerywnikowymi. Najważniejsze są setki bliźniaczo podobnych do siebie zadań. Należy wybrać miejscówkę, określić poziom trudności i zacząć eksterminację lokalnej fauny. System jest bardzo prosty i intuicyjny. Bloki, kontry i specjały opanujecie w pięć minut. To ważne, bo walki wzorem serii Monster Hunter odbywają się w czasie rzeczywistym. Trochę dłużej zajmie Wam pokonanie kamerzysty, który w tego typu produkcjach jest standardowo najmocniejszym przeciwnikiem. Sęk w tym, że zakotwiczenie się na celu działa losowo i często prułem z laserów w krzaki, a nie w dziką bestię. Dlatego polecam energetyczne miecze, topory i halabardy, bo łatwiej nimi w kogokolwiek trafić. Broni są dosłownie setki; różnią się wyglądem, zasięgiem i unikalnymi mocami. Można też sobie dla odmiany poczarować albo postrzelać, ale jak wspomniałem kamera nieco utrudnia to zadanie. Nie zmienia to faktu, że walory bojowe PSP2 są ogromne. Miałem wrażenie, że wszedłem do zbrojowni z szyldem „Broni Ci u nas dostatek".

Zachwyca też bestiariusz – choć część potworów wycięto z poprzednich części – oraz różnorodność planet. Wszystkiego jest tu po prostu dużo albo i więcej, więc radość fanów Diablo (i klonów) osiągnie 99 poziom. Zbieractwo do co najmniej trzeciej potęgi.

Największy minus PSP2 to powtarzalność. Z czasem popadniecie w rutynę i przejedzą Wam się miejscówki i potworki do ubicia. Tylko czy komuś przeszkadza, że w strzelaninach się strzela? Taki urok serii Phantasy Star. Nie będę jednak narzekał. Fabuła potrafi rozbawić dialogami i zakręconymi bohaterami oraz epickimi bossami. Walczy się świetnie, postać szybko wskakuje na kolejne poziomy i rozwija zdolności ku uciesze graczy. Grzechem byłoby w PSP2 nie zagrać. ■■

PRZERWA TECHNICZNA Wrogowie nigdy nie odpuszczają i ciężko w takich warunkach wypić eliksir leczący – przydałaby się aktywna pauza. SI drużyny też nie zawsze pamięta o podleczeniu bohatera.

OCENA 7.5/10

+ ZBIERACTWO, WALKI, DŁUGI CZAS GRY
– KIEPSKA PRACA KAMERY

NA PSP2 PEWNIE ZAGRAMY W PSP3

Wieloosobowo

Multiplayer – nie tylko lokalny jak poprzednio, ale i przez Internet (!) – przedłuża czas gry, podwyższa ocenę i pozwala na wykonanie specjalnych zadań, których nie można ukończyć w pojedynkę. Ciężko jednak dobrać drużynę na podobnym poziomie i dochodzi do komicznych sytuacji, gdy jeden gracz zadaje 1 punkt obrażeń, a drugi 100. Mimo wszystko gra się zabawnie, choć ikonki służące do komunikacji są tak miniaturowe, że ciężko się w ten sposób porozumieć.

SINGSTAR GUITAR

ŚPIEWA, TAŃCZY I NA GITARZE ZAGRA

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Sony
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

FAX: Nie lubię obietnic bez pokrycia. SingStar Guitar zachwala, że można grać w kilka osób i faktycznie jest to możliwe, ale tylko wtedy, gdy macie 70 calowy telewizor. Na mniejszym ekranie nie da się grać, bo dwóch gitarzystów musi siedzieć 10 centymetrów od ekranu, żeby zobaczyć swoje linie muzyczne. Poza tym nie mam większych zastrzeżeń. To prosta, muzyczna i grywalna gierka. W sam raz na casualowe imprezy, które mogą trwać do białego rana dzięki SingStore. Sony miało genialny pomysł, by wykorzystać kontrolery Guitar Hero i Rock Band. Jeżeli macie gitary i chcecie pograć dla relaksu, to śmiało kupujcie. 6/10

Porobiło się. To już drugi SingStar z rzędu, o którym możemy napisać w recenzji coś więcej, niż tylko wymienić wykonawców i tytuły piosenek. Obejdzie się zatem bez klasyka, czyli „Sony powinno wydać te utwory jako DLC, a nie na płycie". W SingStar+Dance oprócz śpiewania można tańczyć z PS Move w ręku, a w Guitar grać na plastikowej gitarze od Rock Band albo Guitar Hero. Jako kolejny krok ewolucji serii widzę SingStar+Dance+Guitar, jest tylko jedno „ale". Gdyby taka gra ukazała się na Wii, można byłoby wsadzić wiilota do gitary – wiosła do GH i RB na Wii mają sloty na kontroler. A gdzie wsadzić Move? Może Sony wyda swoją gitarę...

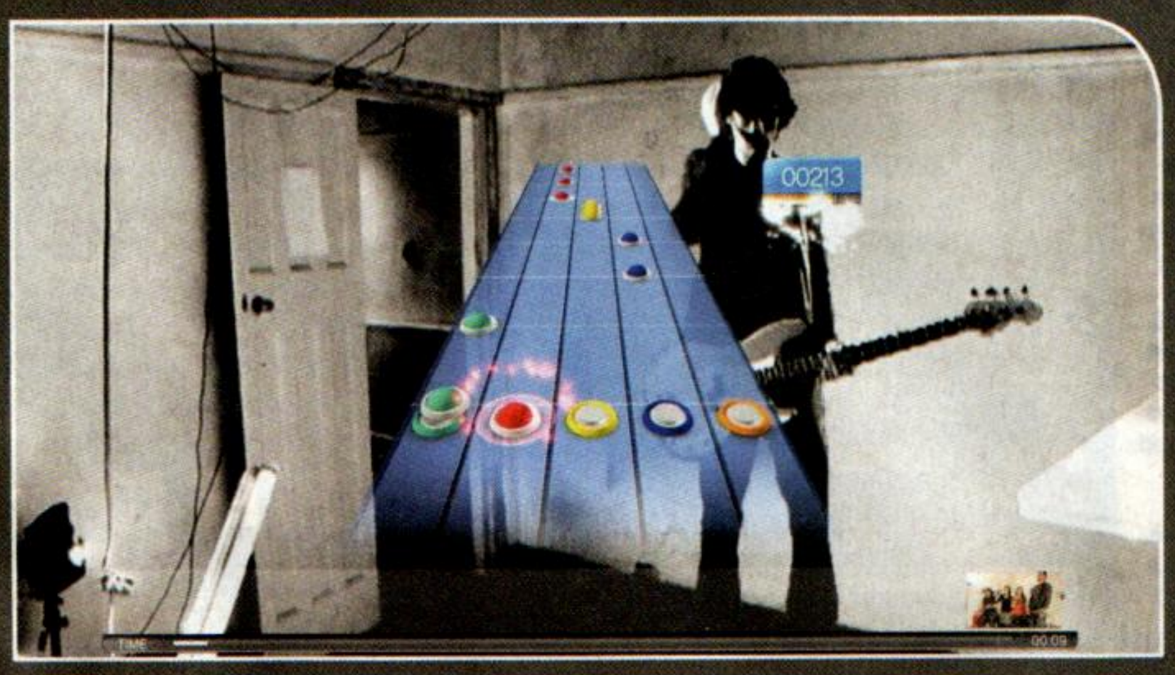
Ale może powróćmy do rzeczywistości. Wcale nie szarej, a bardzo radosnej, bo SingStar Guitar jest świetny. Nic nowego w temacie szarpania strun nie pokazuje – są hammer-ony, pull-ofy, tak samo gra się akordy, jak w innych tytułach muzycznych. Niektóre nutki są podświetlone i jeśli uda się zagrać je wszystkie, na konto punktowe wpadnie słony bonus. Nie ma mnożnika, a przynajmniej nie widać go na ekranie. Brakuje również Star Power, którą w Guitar Hero odpala się przechylając ciało w bok i unosząc gitarę do góry. Tutaj wykonując taki ruch, daje się grze znak, by cyknęła fotkę (potrzeba do tego PS Eye). Zabawna sprawa, zwłaszcza gdy bawią się cztery osoby – dwie zapinają na wiosłach, a dwie wyją do mikrofonów. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by jedna osoba jednocześnie grała i śpiewała, ale to wyższa szkoła jazdy. Ja całą uwagę skupiałem na trafianiu w nutki – może gdybym zmniejszył poziom trudności, poradziłbym sobie jako śpiewający gitarzysta. Jeśli chodzi o grę na wiośle, są tylko trzy poziomy trudności. Hard jest tak na oko w 95 procentach łatwiejszy niż hard w grach Harmonix i Neversoftu, a w 5 trudniejszy, ale wciąż nie jest to expert z GH i RB.

SingStar to SingStar, dlatego podczas zabawy nie oglądamy przygłupów szalejących na scenie – w tle leci teledysk. Nie rozpraszało mnie to, choć przy zabawie w cztery osoby ekran dzieli się tak, że więcej miejsca zajmują ścieżki dla śpiewających, a nutki dla gitarzystów są bardzo małe. Niemniej gdy grałem sam, bawiłem się świetnie, bo SS: Guitar ma przyjemną listę piosenek nadających się idealnie do śpiewania i grania na gitarze. „Kryptonite" 3 Doors Down, „No You Girls" Franz Ferdinand, „Beautiful Day" U2, a także kawałki The Clash, The Cure, Buzzcocks, czy „Supermasive Black Hole" Muse. Śmiało atakujcie, jeśli już macie mikrofony i plastikowe gitary. ■■

OCENA 7.0/10

+ PIOSENKI, GRANIE NA GITARZE, FOTKI
− MAŁO TRYBÓW ROZGRYWKI, GITARA TO TYLKO DODATEK

SINGSTAR MA WIELE TALENTÓW



QUAKE ARENA ARCADE

▶ XBOX 360 (XBLA) // id Software // 1200 MSP

Nie ma dnia, żebyśmy w redakcji nie usłyszeli „You have taken the lead" – Gulash masowo morduje myszki, grając w Quake Live. Kiedyś nawet zebrałem się na odwagę i popatrzyłem jak strzela, ale szybko zakręciło mi się w głowie. Nic dziwnego, że naczelny potrafi tak szybko pracować, skoro z takim przyspieszeniem zdobywa fragi.

Powiedzmy to sobie szczerze: Quake Arena Arcade to zbyt szybka gra na konsole. Jeżeli gracie w Reach albo Black Ops, przeżyjecie niemały szok. Tempo rozgrywki jest hardcore'owe; nie ma tu czasu na wymyślną taktykę, liczy się mocna broń, pakiet dodatkowego zdrówka i pancerza, oraz solidny power-up. Oczy trzeba mieć dookoła głowy, mapkę należy wykuć na pamięć, a pociąganie za spust musi być natychmiastowe – co nie jest oczywiste, bo jako zaprawionego w bojach fana Halo gubiło mnie przyzwyczajenie do rzucania granatów. Kolejna sprawa to utrzymanie celownika na przeciwnikach. Z myszką i klawiaturą nie jest to problem, ale w przypadku pada można dorobić się nerwicy. Shotgun, wyrzutnia rakiet i to wszystko, czym udawało mi się trafiać. Zabicie kogoś z szybkostrzelnego karabinu graniczy z cudem. Ciężko utrzymać celownik na celu, bo gracze poruszają się tak szybko, że początkowo nie można za nimi nadążyć. Jasne, praktyka czyni mistrza, ale Quake tak mocno pachnie pecetowym strzelaniem, że konsolowców może ten zapach odrzucić. I nawet jeżeli gracie w Reach na najszybszym sterowaniu i tak będziecie zbierać szczękę z podłogi po pierwszym meczu.

Quake wygląda słabo, momentami nawet bardzo słabo, ale nadrabia to płynnością animacji i fenomenalnym udźwiękowieniem. Jestem przekonany, że gra znajdzie fanów na X360, znudzonych seriami Halo, Battlefield i Call of Duty. Trzeba mieć jednak mocne nerwy i niebywały refleks, by zarządzić w tym brutalnym świecie. Ja wolę posłuchać jak gra szef, mając nadzieję, że ping nie spadnie, gdy będę pisał newsy na NEOgo.pl i nie usłyszę „You have lost the lead". ■■ **Fax**

7.5/10

BOMBERMAN LIVE: BATTLEFEST

▶ XBOX 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Hudson Soft // 800 MSP / 36 zł

Miesiąc temu recenzowałem najbardziej klasyczną z klasycznych gier, czyli Pacmana. Żółty zjadł konkurencję i pokazał, że stara formuła w nowych szatach nadal się sprawdza. Czy podobnie będzie z wybuchowym Bombermanem?

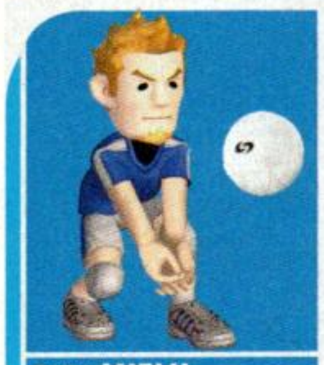
W przeciwieństwie do pożeracza duchów, pirotechnik amator od zawsze sprawdzał się w trybie multiplayer. Nic tak nie poprawiało humoru na lekcjach informatyki, jak wysadzenie w powietrze kilku kumpli z klasy. Dlatego też Hudson promuje Battlefest jako zabawę grupową. Maksymalnie ośmiu graczy może zmierzyć się w sieci i sprawdzić się w roli bombardierów. Rozgrywka jest sprytnie pomyślana, bo producent podkradł pomysły ze strzelanin. Co powiecie na Capture the Flag, VIP (należy zabić wskazanego przez grę bohatera) albo Capture the Crown (wygrywa ta osoba, która najdłużej przetrzyma koronę) w stylu Bombermana? To miła odmiana od klasycznego wysadzania przeciwników w powietrze, choć oczywiście deatmatch jak i team deatchmatch znalazły się w produkcji Hudson. W ogóle widać tu dobrobyt; można do woli przebierać swoją postać (albo zagrać avatarem na X360), ustawiać liczne power-upy (przyspieszenie, zwiększenie limitu i zasięgu bomb, deszcz gaszący lont, blokowanie przejść itp.), czy zmieniać warunki na polu bitwy.

Mapki są kolorowe i przyjemne dla oka, a efekty eksplozji mogą się podobać. Podobnie jak przezabawne projekty „ustawiaczy" bomb. Przyczepię się natomiast do muzyki, bo powtarzające się motywy zaczynają denerwować mniej więcej po pięciu minutach, i do efektów dźwiękowych, bo eksplozja czyszcząca połowę planszy powinna być słyszalna u sąsiadów. Rozumiem, że to klasyka, ale Pacman został znacznie lepiej dopieszczony pod tym względem. I nie tylko pod tym. Battlefest niewiele różni się od poprzednich wersji sprzedawanych w cyfrowej dystrybucji. Ciężko też znaleźć chętnych do gry w sieci i choć można bawić się z botami, to ich inteligencja pozostawia sporo do życzenia. ■■ **Fax**

6.2/10

SPORTS ISLAND: FREEDOM

ŚREDNIA OCEN GIER NA KINECTA LECI NA ŁEB, NA SZYJĘ



txt: MIELU

XBOX 360

- WYDAWCA Hudson Soft
- PRODUCENT Hudson Soft
- LICZBA GRACZY 1-2 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Pierwszy fps na Kinecta przejdzie do historii (Youtube – „Kinect fps NEOgo"), za to ta pozycja już raczej nie. To nieudolna kontynuacja serii Deca Sports na Wii; nieładna, niegrywalna, niepotrzebna nikomu do szczęścia. Oczywiście komuś mogło znudzić się już Kinect Sports, ale to nie jest alternatywa. 2/10

Jak to szło? „To zupełnie nowatorski produkt, który do tej pory mogliśmy oglądać w filmach SF, takich jak choćby Raport Mniejszości. Dziś będzie mógł stanąć w każdym domu". To cytat z naszego wywiadu z szefami polskiego działu Xboxa. O ile dobrze pamiętam Tom Cruise miał specjalne rękawiczki, którymi „dotykał" hologramowych obrazów, a nie machał rękoma przed kamerką, ale to akurat drobiazg. Grałem już w kilka gier na Kinecta, w których przeglądałem menusy robiąc szybkie ruchy rękoma w prawo i lewo – powiedzmy, że poczułem się jak Cruise. Sports Island nie jest jedną z tych gier. Tutaj poruszając ręką, przesuwa się kursor. Trafienie w odpowiedni punkt ekranu jest uciążliwe, a menu jest tak zbudowane, że zanim dokopałem się do wyboru minigier rozbolało mnie ramię.

THIS IS KINECT FPS

To nietypowy zestaw minigier, bo do jednego wora wrzucono dziesięć totalnie różnych konkurencji. Rozumiem tenis i boks, ale co tutaj robi jazda figurowa na lodzie, kendo, łucznictwo, snowboard, a nawet paintball? Miszmasz totalny. Może Hudson chciał trafić do jak najszerszego grona odbiorców? Trochę się nie udało, bo gra wyłapała „12" od PEGI, więc dzieci nie powinny się nią bawić.

W sumie nie wiem czemu, przemocy tu nie ma. Czyżby chodziło o paintball? Strzelanie kulkami z farbą do paskudnych, brzydko animowanych avatarów nie powinno wyrządzić krzywdy w umyśle siedmiolatka. Zresztą i tak nie da się grać. Akcja ukazana jest w FPP, ale jeśli tak ma wyglądać sterowanie w Halo czy Call of Duty, to ja się wypisuję. Wychylam się do przodu, do tyłu, na boki, a ludek chodzi. Obracając się, próbuję poruszyć kamerą. Efekt jest taki, że czasami mój avatar idzie choć chciałem tylko spojrzeć w bok albo rozgląda się zamiast ruszać. Porażka. Strzelam zginając i prostując prawą rękę. Rozgrywka jest powolna, przeciwnicy głupi, a ja cieszę się, że nie muszę rzucać granatem, zmieniać broni albo chować się za osłoną. Jak dla mnie Kinect nie nadaje się do FPSów i nie ma znaczenia, czy ekipa tworząca Sports Island: Freedom to partacze. Po prostu po takiej próbce shootera z perspektywy pierwszej osoby, w którego gra się bez pada wiem, że nic sensownego nie da się wymyślić. Chciałbym odszczekać te słowa, ale nie sądzę, by miało to się wydarzyć.

Programiści Hudson nie popisali się przy innych konkurencjach. Trafienie piłki podczas meczu tenisa jest randomowe, uda się albo nie. Jazda figurowa na lodzie to ściema, bo tylko markowałem, że staję w określonej pozycji, a gra i tak zaliczała mój ruch. Najgorsze jest łucznictwo. Wydawałoby się, że trzeba stanąć bokiem do ekranu i wymierzyć w niego ręką. Jakże zdziwiłem się, gdy musiałem ustawić się przodem, a ręce wyciągnąć gdzieś w bok do ściany. Piękne dzięki za taką kalibrację.

THIS IS KINECRAP

Graficzka i dźwięki cieniutkie, jak sik węża. Z orbity widać, że gra została skonwertowana z Wii, gdzie należała do okręgowej ligi crapów. Za to niespodziewanie doczekała się wielu różnych trybów zabawy wieloosobowej. Jest versus, można rozegrać ligę

(cztery drużyny biorą udział we wszystkich dziesięciu konkurencjach), a także wziąć udział w turniejach. Da się grać nawet online. Szacunek dla Was jeśli znajdziecie kogokolwiek chętnego do zabawy w sieci. Jeszcze większy jeśli nie kupicie tego gniota. ■■

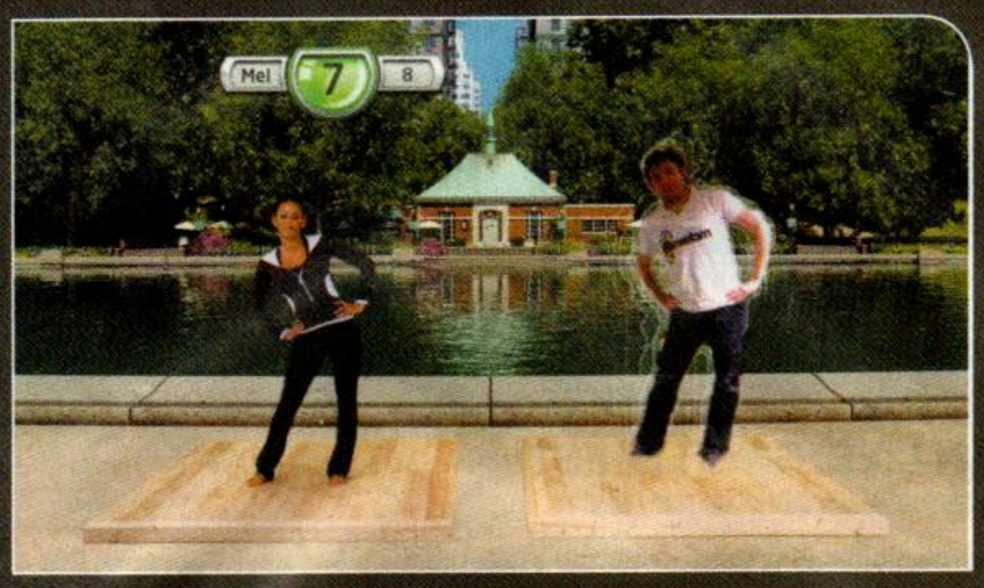
OCENA 2.9/10

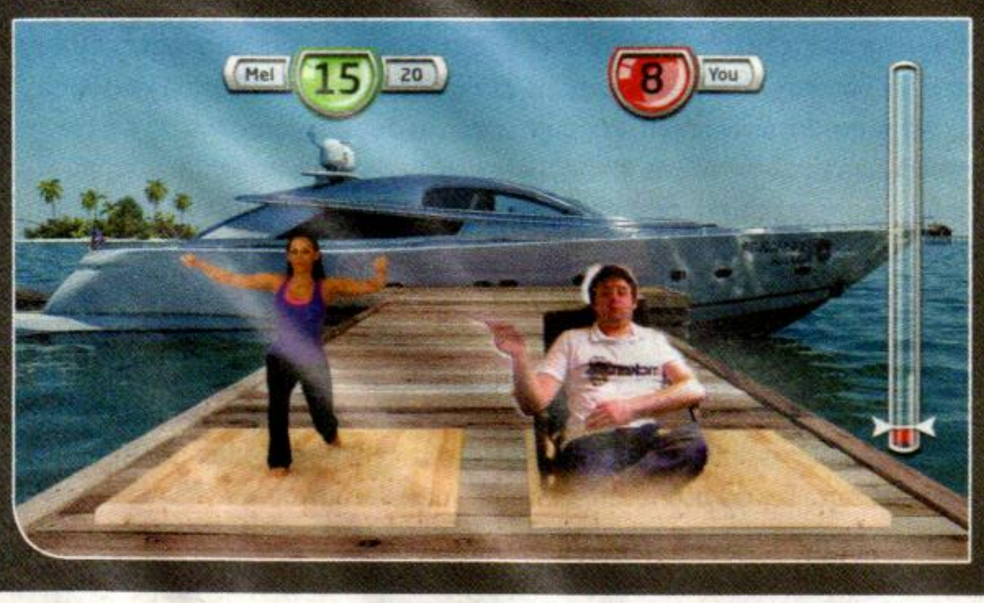
- 10 TOTALNIE RÓŻNYCH MINIGIER, TRYBY MULTIPLAYEROWE
- SPARTACZONE STEROWANIE I NĘDZNA OPRAWA

ZŁYM GROM MÓWIĘ WĄ

GET FIT WITH MEL B: SEE THE DIFFERENCE

JEST MEL B, SĄ MIĘŚNIE I PŁASKI BRZUCH





txt: MIELU

PS3 | XBOX 360 | Wii

- WYDAWCA BlackBean
- PRODUCENT LightingF
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Mielu zaprzyjaźnił się z Melanią i wcale mu się nie dziwię – poszukajcie jej zdjęć. Najlepiej w kostiumie kąpielowym. Jeśli zaś chodzi o „grę", ćwiczenia ze Spicetką mogą spodobać się dziewczynom (i to najlepiej, gdy nikt ich nie będzie wtedy oglądał) – można więc rozważyć jako spóźniony prezent pod choinkę, bądź argument w nieustającej wojnie domowej o telewizor. Może ukochana polubi konsole... 6/10

Jestem chodzącą antyreklamą konsolowych fitnessów – ćwiczę, ruszam się, pocę się, a i tak waga nie spada. Ale jeszcze kilka tego typu gier i nie będę nic innego robił w wolnym czasie tylko ćwiczył, więc może jednak schudnę. W tym miesiącu zostałem kolegą byłej Spicetki, Mel B. Nawet nie wiedziałem, że ta urodziwa niunia jest tak wyćwiczona i tak da mi w kość. Zmusiła mnie do pompek, brzuszków, ale też pokazała sporo aerobikowych, tanecznych ruchów. Zapytała mnie nawet o gadżety *(wow... – gsh)*. Jeśli miałbym taśmę do ćwiczeń (jest dodawana do specjalnej edycji gry), hantelki albo ciężarki na ręce i nogi, wymyśliłaby mi nowe zabawy ruchowe.

Można ustalić, czy chce się schudnąć, czy może tylko wyrobić określoną grupę mięśni. Nie udało mi się zliczyć wszystkich ćwiczeń, ale nie powtarzały się jakoś przesadnie często, więc treningi z Mel B nie nudziły mi się. Ćwiczeń jest sporo, jednak brakuje minigier, które zmusiłyby do ruchu, ale przy tym sprytnie ukrywały, że się ćwiczy. Your Shape rządzi w tym temacie.

MOJA KUMPELA MELANIE BROWN

Zaskoczenie – na ekranie obok Mel B pojawia się obraz ćwiczącego. Nie jakaś tam sylwetka (choć można tak sobie ustawić, jak ktoś wstydzi się na siebie patrzeć), tylko obraz złapany przez kamerę. Fajny patent, który chciałbym zobaczyć w innych grach tanecznych, fitnessowych itp. Nie zamierzam jednak wychwalać Kinecta, bo jak się okazuje, taki sam efekt uzyskuje się grając na PS3 i korzystając z PS Eye.

Get Fit with Mel B nie wykorzystuje superhiper technologii „skanowania" szkieletu do odczytywania ruchów grającego, pardon, ćwiczącego. Kinect swoim wszystko widzącym okiem łypie leniwie i odczytuje ruchy na podstawie sylwetki. Dlatego zdarza się, że wiele niedokładnych ruchów gra i tak zalicza. Takie cuda to i PS Eye potrafi, bo GFwMB działa również na PS3. Oczywiście jest też wersja na Wii – plaga fitnessów już dawno dotknęła konsolę Nintendo i nie omija jej teraz tylko dlatego, że pojawiły się nowe rucholery (kontroluchy?).

Get Fit zostało wyprodukowane niewielkim kosztem – pewnie większość budżetu pochłonęła gaża Spicetki i niewiele zostało na zrobienie jakichś fajnych miejscówek. Niemniej można się porządnie spocić i o to chyba chodzi. ■■

OCENA 5.0/10

- + BOGATY ZESTAW ĆWICZEŃ. MEL B JEST ŁADNIUTKA
- − MENU, OPRAWA. DUŻO JESZCZE TYCH FITNESSÓW?

MEL B ZROBI Z WAS SPICETKI

WYBIERAJ Wojownicy mogą się wydzierać po japońsku albo angielsku. Dobrze mieć wybór.

STORY MODE Fabuła w bijatykach zawsze wołała o pomstę do nieba. W przypadku BlazBlue potrzebna jest encyklopedia, by cokolwiek zrozumieć.

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Aksys
- PRODUCENT ARC SW
- LICZBA GRACZY 1-2 (2)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nigdy bym nie pomyślał, że SFII i Super Street Figther II: Turbo to te same gry. Continuum Shift jest niestety zbyt podobne do Calamity Trigger, by żądać za niego pełnej ceny. Dlatego ocenę obniżyłbym nawet do siódemki, co właśnie czynię. 7/10

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

DLC, KTÓRE UDAJE PEŁNOPRAWNĄ KONTYNUACJĘ

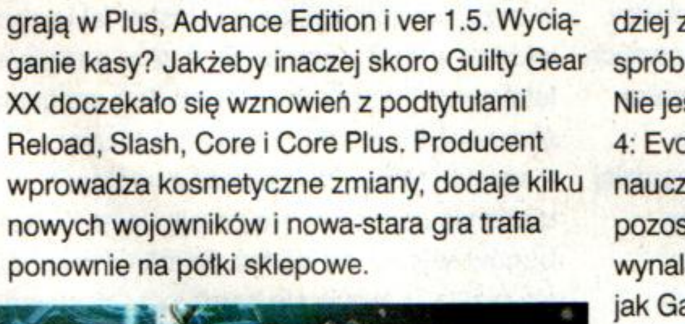
Rok temu zachwycałem się Calamity Trigger i wystawiłem tej grze zasłużone 8.8/10. Było czym się zachwycać: animacją postaci, głębokim systemem walki, zwariowaną obsadą – mógłbym długo wymieniać. To nadal najpiękniejsza gra walki w 2D na konsolach obecnej generacji. Nadal? Tak, bo Continuum Shift nie wygląda lepiej.

WERSJA 1.3.6.2.9

Jeżeli znacie serię Guilty Gear, to wiecie jaki będzie największy minus najnowszej bijatyki ARC System Works. Ten developer słynie z wydawania ulepszonych wersji swoich produkcji. Nie wierzycie? W 2000 roku debiutuje Guilty Gear X. W ciągu trzech lat Japończycy grają w Plus, Advance Edition i ver 1.5. Wyciąganie kasy? Jakżeby inaczej skoro Guilty Gear XX doczekało się wznowień z podtytułami Reload, Slash, Core i Core Plus. Producent wprowadza kosmetyczne zmiany, dodaje kilku nowych wojowników i nowa-stara gra trafia ponownie na półki sklepowe.

AMATOR I ZAWODOWIEC

Największe nowości znajdziecie w menu głównym, które obrodziło w Beginner, Tutorial, Challenge i Legion Mode. Beginner – jak sama nazwa wskazuje – przeznaczony jest dla laików w temacie bijatyk. W sam raz dla casuala, który poczuje się jak hardcore'owiec. Tylko nie mówcie mu, że najpotężniejsze kombinacje odpala się jednym przyciskiem, niech przez chwilę nacieszy się rozbłyskami na ekranie. Nawet czterolatek (nie polecam, atak epilepsji gwarantowany) mógłby wyprowadzić cios absolutny, naciskając co popadnie. Dobra rzecz na imprezy. Co jednak z graczami, którzy szukają wyzwań? Tutorial i Challenge sprawdzają się doskonale. Najpierw można krok po kroku nauczyć się podstaw, potem bardziej zaawansowanych technik, by na końcu spróbować sił w wyśrubowanych wyzwaniach. Nie jest to może Quest Mode z Virtua Fighter 4: Evo, ale bawiłem się świetnie, i co ważne, nauczyłem się dobrze walczyć. Na koniec pozostawiłem Legion, czyli nieco taktyczny wynalazek z BlazBlue Portable, który wygląda jak Galaxy Mode z Dragon Ball: Raging Blast 2. Trzeba poruszać się po kolejnych polach na mapce, walczyć, rekrutować wojowników, ustalać optymalne składy itp. Przedłuża zabawę o kilka godzin.



DZIĘKUJEMY Może nie powinienem narzekać? Trzeba się cieszyć, że gra w ogóle dopłynęła do Europy. Za rok to samo i znowu w pełnej cenie?

TRZECH, CZYLI DWÓCH

ARC System Works byli dla nas bardzo łaskawi, bo dorzucili cztery areny, zremiksowali ścieżkę dźwiękową i nawet wprowadzili nowych bohaterów. Tsubaki wygląda w miarę normalnie jak na standardy BlazBlue. Dzierży grot włóczni i tarczę, na głowie ma hełm ze skrzydłami, a z różnych części jej garderoby złowrogo spoglądają niebieskie oczy. Banał. Lepiej wypada Hazama – jest bardzo szybki, zwinny i zwariowany, a przy tym zawsze elegancko ubrany w garnitur, wypastowane buty i kapelusz. Zabija kogo popadnie wywijając nożami i łańcuchami. Tak naprawdę to Yuuki Terumi w ciele Hazamy, a więc zło wcielone, zresztą nie jest zbyt popularny wśród młodzieży, gdyż wywołał czasoprzestrzenny kryzys, więc kto by go lubił? Trzecia postać to Nu (13) – szerzej znana jako mechaniczna dziewczyna w stylu ArchAngela z X-Men (gdy dopieścił go Apocalypse), która została zamieniona na Lambdę (11), choć to tak naprawdę Mu (12) i walczy się nią niemalże identycznie jak w poprzedniej części. Ortodoksyjni fani serii właśnie padli na zawał; reszcie świata wystarczy wiadomość, że Continuum Shift dostaje tak naprawdę tylko dwóch świeżych herosów.

Trochę mało, by mówić o prawdziwej kontynuacji. Nadal gra się doskonale i trudno o piękniejszą, bardziej szaloną i nieprzewidywalną bijatykę na rynku, ale dla mnie to DLC wydane na płytce. Kupujcie tylko jeżeli nie macie w kolekcji Calamity Trigger. ■■

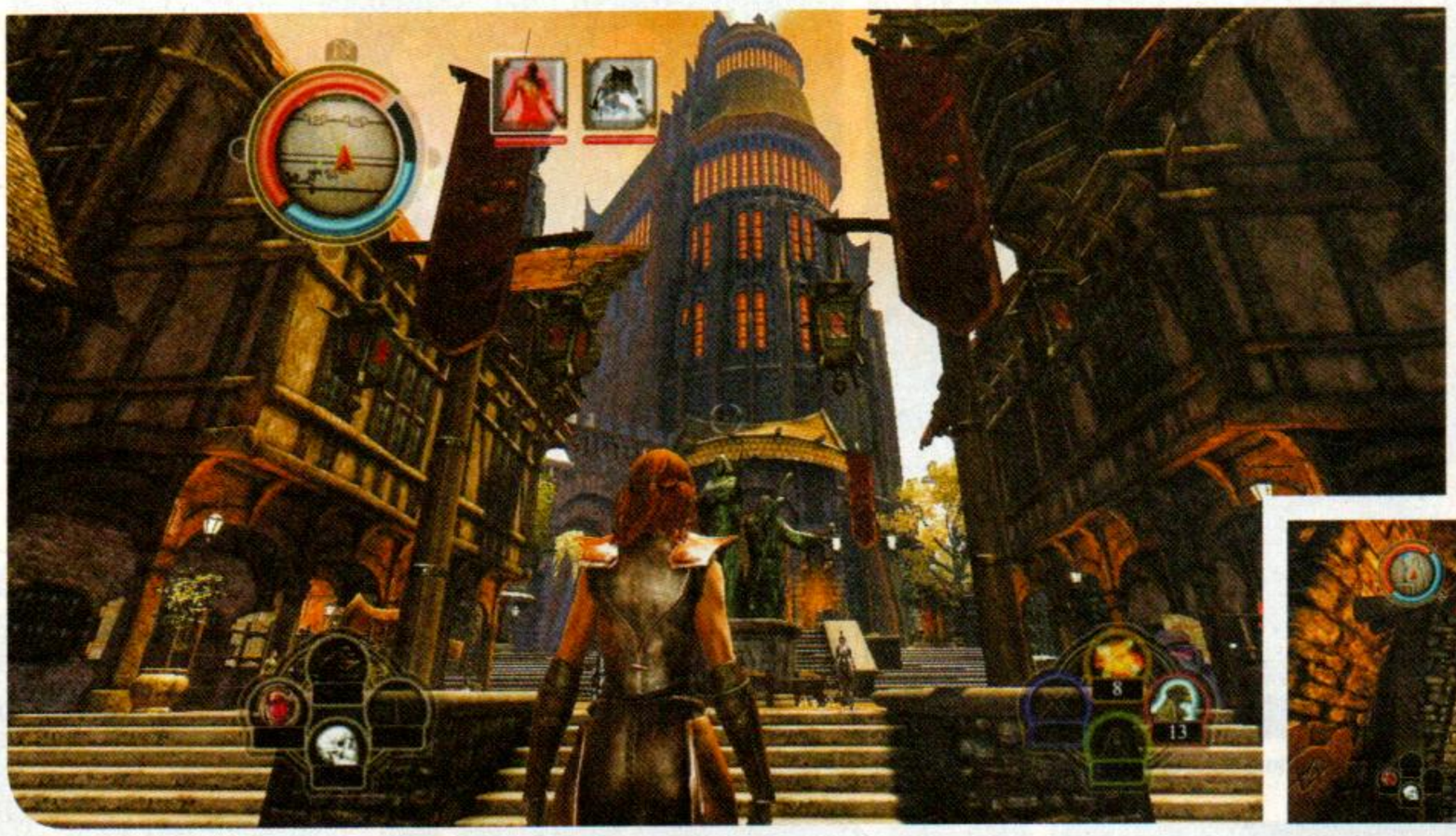
OCENA 7.8/10

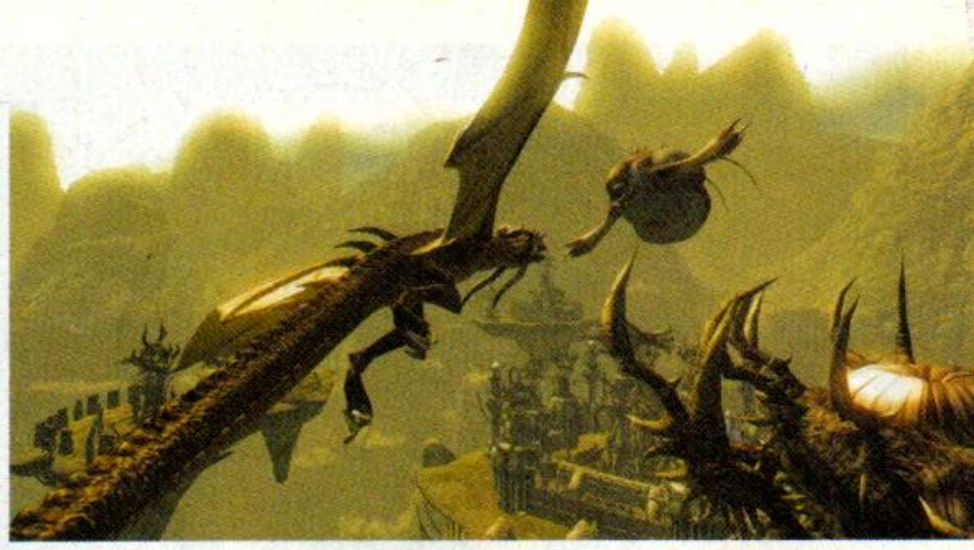
+ NADAL BEZKONKURENCYJNA W SWOJEJ KLASIE
– DLC SPRZEDAWANE W CENIE NOWEJ GRY

CUDOWNA, PIĘKNA I GRYWALNA, ALE WTÓRNA

Prawiczek?

Nie grałeś w Calamity Trigger? Zmień ocenę z 7.8 na 9.0 i biegnij do sklepu! To jedna z najwspanialszych bijatyk 2D wszech czasów. Bohaterowie są tak różni i tak nieprzewidywalni, że można uczyć się ich miesiącami. Rzucają klątwy, wysysają dusze, używają pięści i broni białej w różnych wariacjach, a także pazurów, pistoletów i... parasolek. Jest dziwnie, jest zabawnie i jest pięknie. Animacje ciosów i ruchów są mistrzowskie, a areny są małymi dziełami sztuki. Ocenę podnosi multiplayer; bez lagów, z nagrywaniem powtórek, turniejami i szybkim wyszukiwaniem rozgrywek. Zadowoleni będą także poszukiwacze sekretów, na których czekają tapety, filmiki i alternatywne ścieżki w trybie fabularnym.





STUDNIA BEZ DNA Divinity 2 nie jest grą, która niczym rozochocona niewiasta natychmiast odkryje przed Wami swoje wdzięki. To raczej pruderyjna i wymagająca matrona, która to co najlepsze zostawia dla tych, którzy dowiodą wierności.

DIVINITY 2: THE DRAGON KNIGHT SAGA

DWA SMOKI W CENIE JEDNEGO

txt: DrMAX

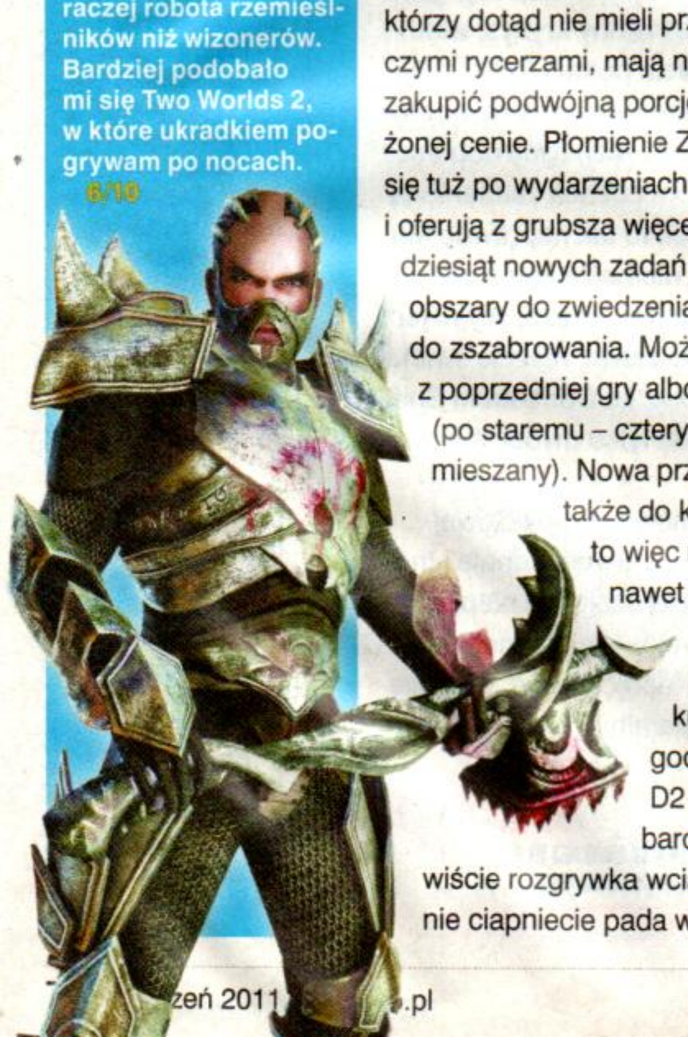
XBOX 360

- **WYDAWCA** dtp Ent.
- **PRODUCENT** Larian
- **LICZBA GRACZY** 1
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Standardowo w takich przypadkach na pececie można kupić tę pozycję za połowę ceny gry konsolowej, no ale nie każdy ma ochotę grać na kompie. To tak na dobrą sprawę dwa erpegi w cenie jednego, solidne i w ogóle, ale raczej robota rzemieślników niż wizonerów. Bardziej podobało mi się Two Worlds 2, w które ukradkiem pogrywam po nocach.

6/10



Niespełna rok minął od kiedy ziemie króla Donalda nawiedziła bestyja zza zachodniej granicy znana jako Divinity 2: Ego Draconis. Jej nazwę szeptano bojaźliwie wśród plebsu; mówiło się, że może zawłaszczyć dla siebie całe żyzne poletko RPG. Ostatecznie jednak, kiedy złowrogi cień stwora zawisł już nad Wisłą, szybko okazało się, że może i smok potężny, ale zębiska ma nieco przegniłe. Pospolite ruszenie recenzentów i graczy szybko uporało się z nim, spychając go na należne mu miejsce. Teraz zaś tajemniczy krąg czarodziejów ze szkoły Larian wskrzesił stwora i znów nasyła go z misją ogołocenia sakiewek grającego ludu miast i wsi. Tym razem jednak bestia nie przybyła sama.

CO DWIE PASZCZE...

Przechodząc na ludzką mowę, macie przed sobą recenzję rozszerzonego wydania Ego Draconis (recenzja w NEO+ 129, ocena 6.9), wzbogaconego o całkiem nową kampanię – Flames of Vengeance. Obie dostępne są od samego początku z menu głównego, więc ci z was, którzy ED mają już za sobą, mogą potraktować to jako pakiet misji z gratisowo dorzuconą podstawową wersja gry. Ci zaś, którzy dotąd nie mieli przyjemności ze smoczymi rycerzami, mają niepowtarzalną okazję zakupić podwójną porcję smoczyzny po obniżonej cenie. Płomienie Zemsty rozpoczynają się tuż po wydarzeniach ze Smoczej Jaźni i oferują z grubsza więcej tego samego – kilkadziesiąt nowych zadań do wykonania, nowe obszary do zwiedzenia i nowe świecidełka do zszabrowania. Można przenieść postać z poprzedniej gry albo stworzyć nową (po staremu – cztery klasy lub bohater mieszany). Nowa przygoda nie należy także do krótkich, w sumie daje to więc niebagatelną liczbę nawet stu godzin rozgrywki. Jeśli nie możecie sobie pozwolić na kupowanie gier na parę godzin, docenicie fakt, że D2 angażuje na bardzo, bardzo długo. O ile oczywiście rozgrywka wciągnie Was na tyle, że nie ciapniecie pada w kąt w połowie gry.

HUZIA NA JÓZIA? Walka może początkowo wydawać się prymitywną łupaniną, ale z czasem i zdobytymi umiejętnościami liczba opcji taktycznych rośnie. Dużo zmienia także wybór klasy.

OGNIEM I KŁEM

A właśnie, rozgrywka... Na dobrą sprawę nie zmieniła się. Wciąż mamy do czynienia z mieszanką (bardzo) klasycznego RPG i gry akcji. Niemal cały czas dzieli się między prowadzeniem mniej lub bardziej sensownych dialogów z napotkanymi postaciami i walką. Zadania nadal nie należą do szatańsko zawiłych, ale tu i ówdzie trafia się coś bardziej intrygującego niż „zabij X goblinów" czy „przynieś mi świecidełko Y". Podobnie z dialogami – nadal są rzetelnie napisane, czytane z celowo przesadną zgrywą, tu i ówdzie poprzetykane lekko żenującym humorem. Całość jednak sprawdza się jako klasyczne fantasy niebiorące się do końca na poważnie – raczej nic Was tu nie wzruszy ani nie skłoni do myślenia, ale jako tło do odmóżdżającej sesji jest w sam raz. Powracają także momenty, w których przyjdzie się wcielić w szybujące po niebie smoczysko. Tak jak poprzednio stanowią miłe, odprężające przerywniki od popylania na nogach.

KŁEM, NIE KAŁEM!

Od premiery Divinity 2 minął rok z okładem i wypada rozliczyć autorów z tego, jak ów czas wykorzystali. Jasne, dodatkowa kampania to bardzo mile widziany bonus (bez niej zresztą DKS nie miałby racji bytu), ale niestety pod względem technicznym niewiele się zmieniło. Ba, powiedzmy sobie szczerze – grafika nie została podciągnięta praktycznie wcale i zestarzała się. Wciąż boleśnie kłuje w oczy aliasing, a jedyne zębiska, jakie chcę widzieć w grze o smokach, to te w paszczach latających jaszczurów. Podobnie z animacją, skaczącą momentami lepiej niż Małysz u szczytu formy. Na szczęście twórcom udało się usunąć sporą porcję upierdliwych bugów, wydaje mi się też, że lokacje szybciej się ładują (a ładują się bardzo często, więc to istotna rzecz).

Na zakończenie mogę jeszcze dodać, że muzyka nadal jest ładna, a całość oprawy – mimo widocznego nadgryzienia zębem czasu – trzyma się na tyle dobrze, że nie przeszkadza w czerpaniu przyjemności z gry. Jeśli więc szukacie porządnego, acz niespecjalnie odkrywczego RPG-a, który zaspokoi Wasz głód do premiery Dragon Age II – Saga Smoczego Rycerza nie jest złym wyborem. Jeśli zaś podobał Wam się Ego Draconis, nie macie się nad czym zastanawiać tylko biegiem do sklepu. ■■

OCENA 6.5/10

+ DWIE GRY W JEDNEJ, KAWAŁ SOLIDNEGO RPG
– NARRACJA, WARSTWA TECHNICZNA WCIĄŻ NIEDOMAGA

DO EKSTRAKLASY JESZCZE KAWAŁEK

RPGrenesans?

Nietrudno zauważyć, że ostatnimi czasy obrodziło w porządne „rolpleje". Dopiero co miałem przyjemność gościć w New Vegas, przez ekrany prześmignęły jeszcze Two Worlds II i Arcania, a teraz Dragon Knight Saga. To cieszy, nie powiem. Szkoda tylko, że większość wymienionych tytułów produkowana była docelowo na PC i widać to jak na dłoni. Miejmy nadzieję, że obietnice Bioware nie okażą się ściemą i nadlatujący już niedługo Dragon Age II okaże się co najmniej równie dobry na konsolach.

ENSLAVED: PIGSY'S PERFECT 10

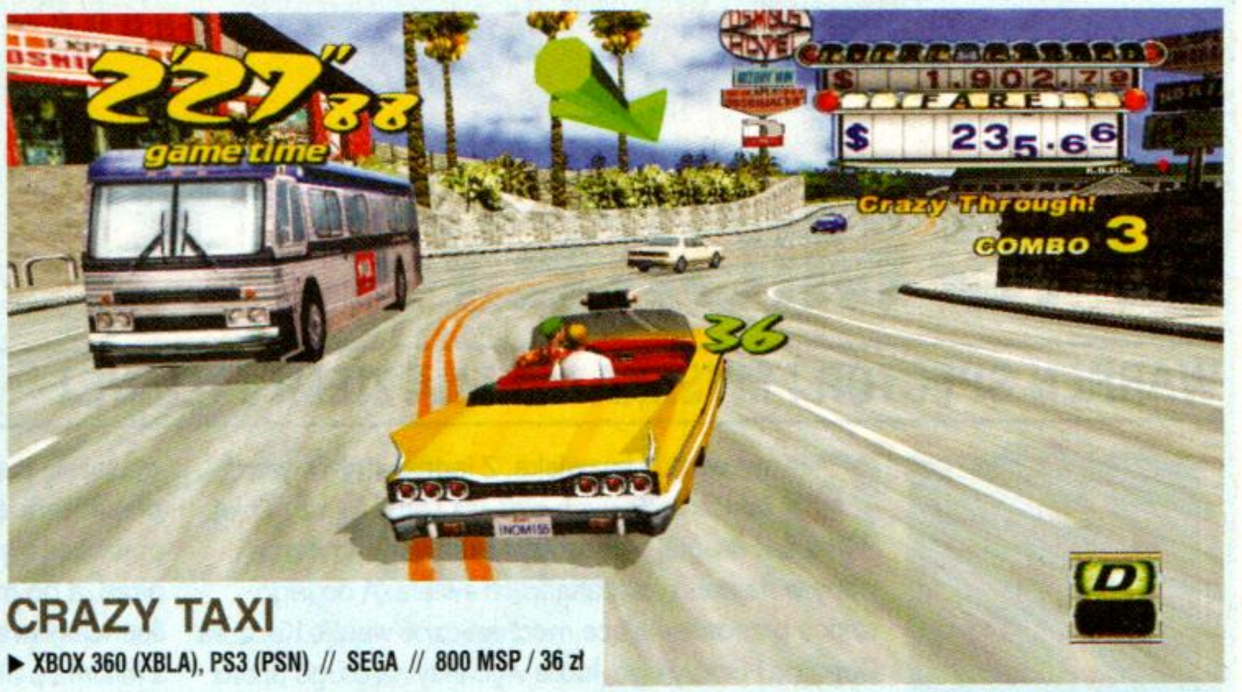
▶ XBOX 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Namco Bandai // 800 MSP / 36 zł

Enslaved niestety nie okazało się spektakularnym sukcesem, ale na szczęście nie powstrzymało to twórców przed wydaniem – siłą rozpędu – dodatkowego epizodu gry, zanim rzucili się w wir pracy nad DmC.

Dodatek na szczęście nie jest „prawdziwym zakończeniem", czy innym wyciętym fragmentem gry, tylko poboczną historią skupiającą się na barwnej postaci drugoplanowej – tytułowym Pigsym – i jego słodziutkim robocie. Bohater wiedzie spokojne życie na swoim złomowisku. Zbyt spokojne, bo brakuje mu towarzyszki, wobec czego postanawia sam sobie ją zbudować. Tak zaczyna się kilkugodzinna przygoda, zaskakująco długa biorąc pod uwagę cenę dodatku (czy może raczej – cenę i długość oryginalnego Enslaved). Rozgrywka znacznie różni się od podstawowej gry. Prosiak, w przeciwieństwie do Małpiatki, jest stworzeniem raczej ociężałym i niewprawnym w walce wręcz, wobec czego musi polegać na skradaniu i eliminowaniu wrogów z dystansu. Zamiast skakać, po platformach przemieszcza się za pomocą mechanicznego ramienia z harpunem (różnica raczej kosmetyczna), a wrogów pozbywa się używając zaufanej snajperki i zestawu pomysłowych urządzeń – od granatów EMP po bombę hackującą roboty, by walczyły po naszej stronie. Miłym dodatkiem jest też „danger vision", czyli uproszczony tryb rentgenowski zapożyczony z Arkham Asylum.

Do nowego stylu gry trzeba się przyzwyczaić, ale działa. Jedynie czasami doskwierają momenty, które trzeba przechodzić metodą prób i błędów. Na szczęście hojnie rozmieszczone checkpointy uśmierzają ból niechcianych powtórek. Najfajniejszym aspektem dodatku jest to, że mamy do czynienia z zamkniętą całością, utrzymaną w nieco innym klimacie niż podstawowa gra. Całości przygrywa przaśna muzyczka z dużymi dawkami banjo i drumli, a historyjka jest nieco luźniejsza, bardziej dowcipna, choć także nie pozbawiona chwili refleksji, pozwalającej inaczej spojrzeć na wydarzenia i motywacje bohaterów z Enslaved. Jeśli więc podobała Ci się Odyseja na Zachód, Pigsy Cię nie zawiedzie. ■■ **DrMax**

7.5/10



CRAZY TAXI

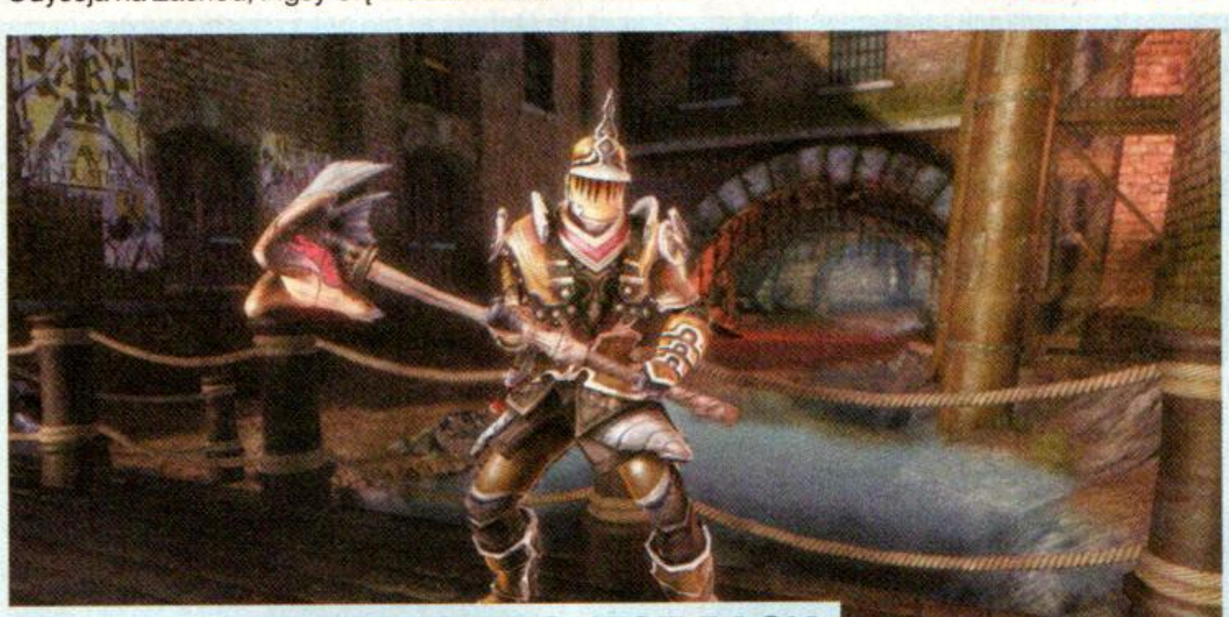
▶ XBOX 360 (XBLA), PS3 (PSN) // SEGA // 800 MSP / 36 zł

Fani Shenmue prawie stracili nadzieję, że ujrzą zakończenie przygód Ryo-Sana, ale ostatnio zaczęli trzymać kciuki za odświeżoną wersję pierwszej i drugiej części. SEGA regularnie dostarcza swoje klasyki na Xbox Live Aracade i PlayStation Network, więc czemu nie Shenmue? Być może kiedyś zagramy, na razie pozostaje nam cieszyć się Crazy Taxi.

Właśnie, czy jesteście gotowi na szaloną przejażdżkę z kultowym, świrniętym taksówkarzem? Nie odpowiadajcie, ja znam odpowiedź na to pytanie. Nie jesteście. Zdaję sobie sprawę, że być może darzycie sympatią Crazy Taxi i spędziliście z tym tytułem wiele zwariowanych godzin, ale wspomnienia to za mało, by cieszyć się z powrotu tego klasyka. Wszystko rozchodzi się o oprawę graficzną. SEGA obiecywała, że wszystko dopracuje, posprząta, odkurzy za szafą i położy na stole czysty obrus. Nic z tego. Modele samochodów, budynki, drzewa, przechodnie; wszystkie te elementy straszą z ekranu, a co wrażliwszych mogą przyprawić o ból głowy. Tak to już jest z dobrymi wspomnieniami, lepiej pozostawić je na dnie pamięci i nie wyciągać na światło dnia. I nawet jeśli z gorzkim uśmiechem przełkniecie stronę wizualną Crazy Taxi (gra na szczęście obsługuje obraz panoramiczny), to i tak nie poradzicie sobie z rozgrywką.

Nie wiem jakim cudem tak dobrze bawiłem się w taryfiarza wieki temu, skoro teraz nie jestem w stanie prowadzić mojej taksówki. Model jazdy jest zręcznościowy, ale wozem steruje się fatalnie. Wchodzenie w zakręty i wymijanie jeżdżących po ulicach aut to koszmar. Miałem wrażenie, że to pinball, a nie gra wyścigowa, bo odbijałem się od wszystkiego jak metalowa kulka w salonie gier. Crazy Taxi nadal ma lekki, zakręcony klimat i świetny soundtrack, choć nieco zmieniony w stosunku do oryginału. Niestety grafika bardzo brzydko się zestarzała, a rozgrywka odstaje od współczesnych standardów. Model jazdy zgubił swoją grywalność, więc proponuję podróż komunikacją miejską. Taksówka utknęła w korku minionych lat. ■■ **Fax**

4.5/10



FABLE III: UNDERSTONE QUEST PACK

▶ XBOX 360 (XBLA) // Microsoft // 400 MSP

Nie ruszałem Fable III od czasu mojej recenzji, bo po pierwsze liczyłem na poprawki, a po drugie byłem pewien, że ekipa Lionhead zamierza zarobić, więc wkrótce pojawi się dodatek. Miałem rację. Nie spodziewałem się jednak, że zarówno łatka jak i DLC nie sprostają moim oczekiwaniom.

Rozpisywałem się już o licznych błędach Fable III i powracam do tematu, bo po kilku tygodniach, jakie upłynęły od premiery, moglibyśmy oczekiwać, że developer dopracuje swoją grę. Nic z tego. Understone Quest Pack cierpi na takie przypadłości jak doczytywanie danych, przenikanie obiektów i zwiechy, czyli wszystko pozostaje po staremu. Czy chociaż nadrabia to zawartością? Tu leży pies pogrzebany, gdyż zadania z DLC pozostawiają wiele do życzenia. To tak naprawdę tylko jedna przygoda, na którą składają się trzy dodatkowe questy i kilka nowych przedmiotów. Wizytę na strzelnicy trudno przecież uznać za epicką wyprawę. Kolejna atrakcja związana jest z siedzibą Łupieżcy. DLC odblokowuje arenę, choć to określenie nad wyraz, jeżeli graliście w pierwszą część Fable. Wystarczy zakręcić kołem, wylosować przeciwników, skopać im tyłki i skierować się w stronę ostatniego zadania. Tutaj wreszcie pozytywne zaskoczenie – świeża miejscówka to podziemne miasteczko; urokliwe i wypełnione nowymi wrogami. Właściwie nie tyle nowymi, co obdartymi ze skóry, gdyż powalczycie np. ze szkieletami wilków. Poza walką czeka tu na Was jeden wybór moralny i ze dwie króciutkie scenki. Wartość fabularna dodatku jest więc bliska zeru.

Czy warto? Za 400 MSP mogę polecić DLC tylko największym, fanatycznym wręcz fanom Fable III. Ja usypiałem z nudów. W Understone Quest Pack nie ma nic ciekawego. Beznadzieja na strzelnicy, beznadzieja na arenie. Takie dodatki powinny być darmowe jak w poprzednich częściach. Nic tylko walka. Udało mi się pobić wszystkie rekordy moich e-kolegów, bo pozabijałem setki wrogów, nieświadomie śrubując moje wyniki w rankingach. I za to mam płacić? Molyneux, weź się w końcu do roboty. ■■ **Fax**

3.0/10

HALO REACH: NOBLE MAP PACK

▶ XBOX 360 (XBLA) // Bungie // 800 MSP

Call of Duty: Black Ops na chwilę oderwało mnie od Halo, ale w końcu mogłem powrócić na Reach i za przyzwoleniem naczelnego stracić kilka wieczorów w sieci. Wszystko dlatego, że ekipa Bungie wydała pierwszy zestaw mapek do Halo: Reach. Za Noble Map Pack trzeba zapłacić 800 MSP, ale to i tak niska cena. Spokojnie wyłożyłbym i 1200 MSP.

Wiadomo, że zestawy nowych mapek przedłużają życie wszystkim spektaklom wieloosobowym, więc fanom nie pozostaje nic innego jak sięgnąć do wirtualnych portfeli i rozpocząć zabawę na nowym terenie. Nowe miejscówki wyglądają fantastycznie. Na szczególną uwagę zasługuje Anchor 9. Developer przyznał się, że początkowo testował space shooter w trybie multiplayer, ale ostatecznie zrezygnował z tego pomysłu. Dobrze więc, że chociaż wykorzystano jedną ze stacji kosmicznych, by pozwolić poszaleć na niej graczom. Ba, można nawet wyjść na zewnątrz, prosto w mrok przestrzeni kosmicznej i postrzelać w stanie nieważkości. Ginie się tu jednak bardzo szybko, bo mapka jest wręcz miniaturowa, także palec nie schodził mi ze spustu, pomijając chwile gdy czekałem na respawn. Znacznie dłużej utrzymywałem się przy życiu na Breakpoint. To jedna z największych miejscówek w Halo: Reach. To z kolei oznacza, że obowiązkowe są na niej pojazdy. Banshee, Warthog, Mongoose, Ghost i Wraith czekają na śmiałków. I nie tylko fani motoryzacji będą w siódmym niebie, bo snajperzy znajdą dla siebie kilka doskonałych kryjówek. Breakpoint zachwyci również fanów wycieczek krajoznawczych – mapka zabija mroźnymi widokówkami. Ostatni poziom to Tempest; średniej wielkości lokacja, oferująca zacięte walki w środkowej części. Początkowo byłem zaskoczony topografią terenu i starożytnymi konstrukcjami powodującymi, że trzeba cały czas pilnować radaru. Wróg może zaatakować z każdego zakamarka Tempest. Noble Map Pack to obowiązkowe DLC dla fanów Halo. Mapki są śliczne, ciekawe i dobrze zaprojektowane. Nie mam wątpliwości, warto wydać 800 MSP. ■■ **Fax**

9.0/10

EPIC MICKEY

WARREN SPECTOR I MYSZKA MIKI NA ZIEMI JAŁOWEJ

txt: KAXI

Wii

- WYDAWCA Disney
- PRODUCENT JunctionPoint
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Jako osoba grająca dla przyjemności głównie na PS3 i X360, zazdroszczę Wii tej świetnej platformówki. Praca kamery bywa uciążliwa, ale to nic, z czym nie mielibyśmy do czynienia przez ostatnie 15 lat, więc nie demonizowałbym. Interakcja ze światem przy użyciu pędzla skojarzyła mi się z Okami, a to bardzo pozytywne skojarzenie. Przygoda jest długa, no i trzeba grać dwa, trzy razy, by wycisnąć z gry wszystkie soki. Może nie tak genialna jak Super Mario Galaxy 2, niemniej warto zagrać. Choćby po to, by zobaczyć, jak wiele dla animacji zrobił Disney. 8/10

Dwa wielkie nazwiska. Z jednej strony twórca takich kultowych gier, jak Deus Ex czy Thief. Z drugiej – bohater kreskówek rozpoznawany w najdalszych zakątkach świata. A do tego szkice przedstawiające mechaniczne wersje Kaczora Donalda i Goofy'ego, które wyciekły na długo przed premierą. To wystarczyło, by zainteresować grą branżę oraz graczy. Wystarczyło też, by ustawić poprzeczkę oczekiwań szczególnie wysoko. Być może odrobinę zbyt wysoko.

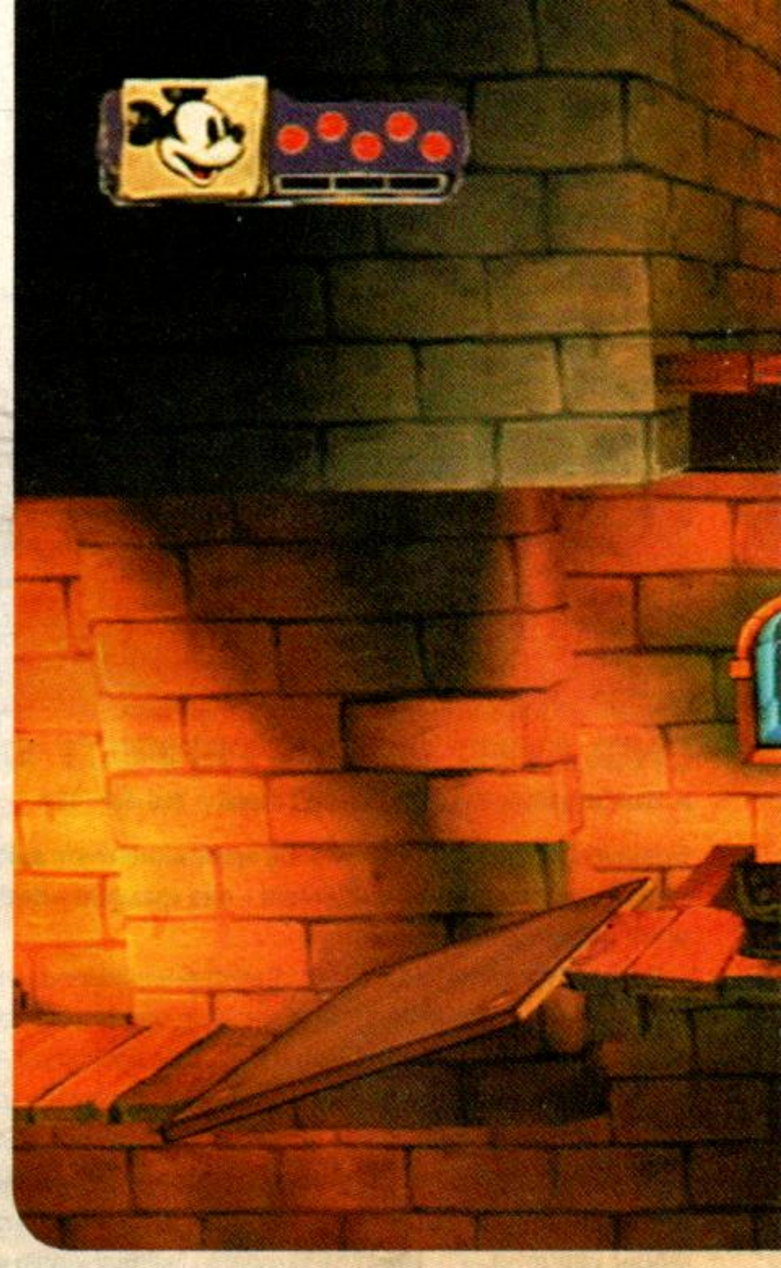
WITAMY W WASTELAND

W wyniku przedstawionych w intrze wydarzeń Miki trafia do Wasteland – krainy zapomnianych kreskówek. Żyją tu postacie, które występowały swego czasu wraz z Myszką, ale świat i widzowie już o nich zapomnieli. Wiodą tu spokojny, ale dość smutny żywot, wspominając krótkie i odległe chwile sławy. Krainą tą rządzi Oswald the Lucky Rabbit – pierwsza gwiazda Walta Disneya, popularna w latach dwudziestych i trzydziestych ubiegłego wieku, która potem musiała ustąpić miejsca serożernemu koledze. Nic dziwnego, że Oswald nie darzy Mikiego sympatią. Choć nie jest on ani głównym bohaterem ani antagonistą, to właśnie jego historia najbardziej przykuwa uwagę gracza. Nie jest ona jakoś szczególnie głęboka, ale przedstawia królika jako postać tragiczną i heroiczną. Z jednej strony przygarnia zapomniane postacie kreskówek, z drugiej chce się pozbyć ze swego świata Mikiego, który przypomina mu o swoim twórcy – w Wasteland znajdziecie między innym posąg Walta Disneya trzymającego za rękę nie Mikiego, ale właśnie Oswalda.

Podobnych smaczków na Ziemi Jałowej są setki. Ta gra właściwie jest posklejana z animacji stworzonych na przestrzeni lat w studiach Disneya. Niektóre postacie pojawiają się w różnych wersjach (np. robot albo pirat), a po miejscówkach walają się różnego typu licencjonowane gadżety, jak choćby okładka gry z Mikim ze SNESa. Epic Mickey u wielu osób może wzbudzić uczucie nostalgii, ale też być taką groteskową encyklopedią dzieł Disneya.

PAINT & THINNER

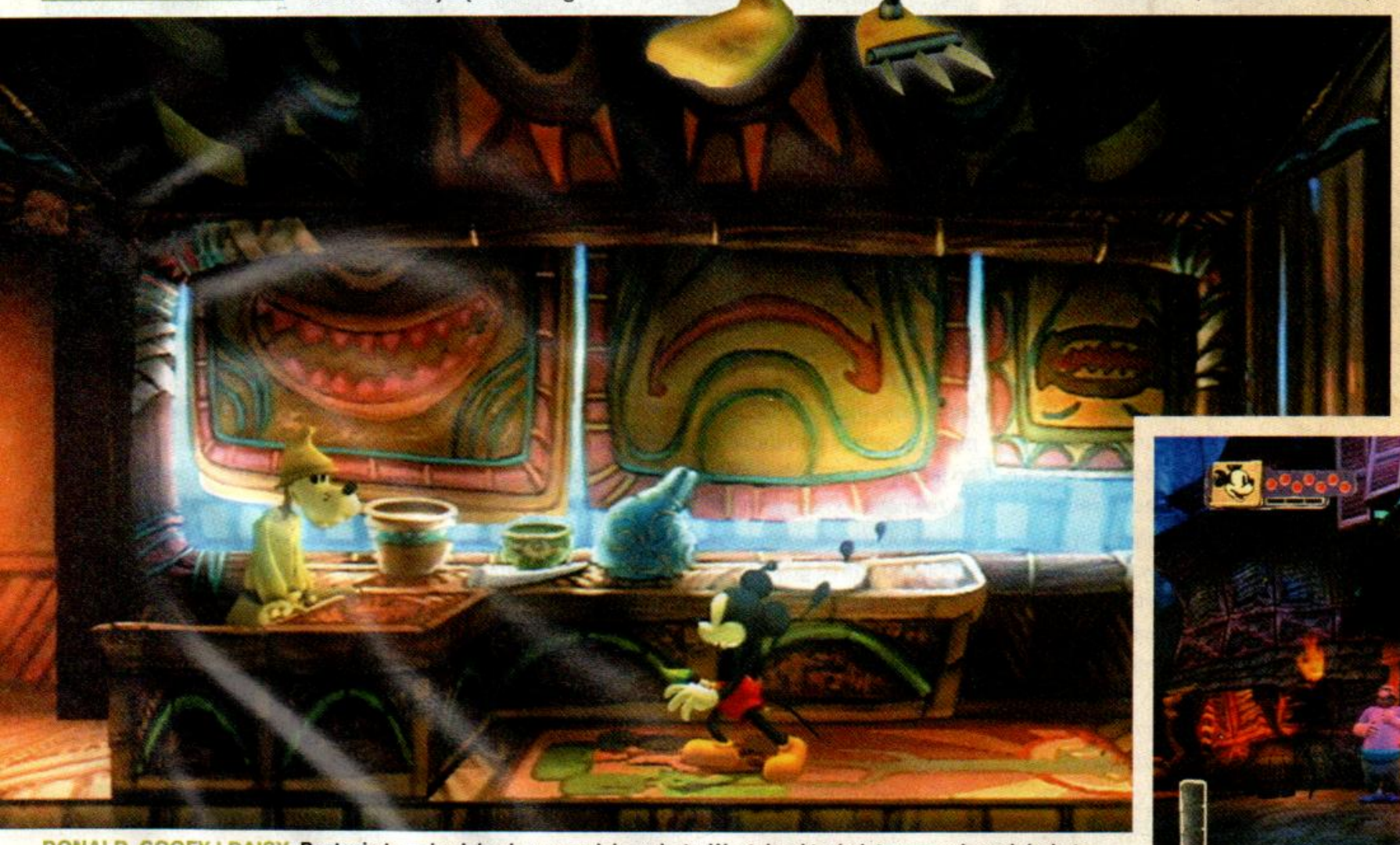
Jak się właściwie gra w Epic Mickey? Najprościej rzecz ujmując jest to połączenie platformówki i przygodówki. Sporo tu skakania, manewrowania pomiędzy przeszkodami i zbierania świecidełek. Nie brakuje również eksploracji, rozmów z napotkanymi bohaterami i wykonywania zlecanych przez nich questów. Jednak jest coś charakterystycznego dla EM. To farba i rozcieńczalnik, czyli zdolność Mikiego do domalowywania i wymazywania fragmentów otaczającego świata. Rozpadlina jest zbyt szeroka? Wystarczy domalować mostek. Ściana blokuje dalszą drogę? Wymaż ją! Oczywiście gra nie daje pełnej swobody w operowaniu tymi dwiema substancjami, gdyż ani wszystkiego nie da się wymazać, ani też gracz nie ma wpływu na to co domaluje. Nie jest to jednak spory zarzut, ponieważ i tak elementów podatnych na działanie pędzla jest sporo. Poza tym tutaj nie chodzi o kreatywność, raczej o wykorzystanie farby i rozcieńczalnika w zagadkach i sekretach. Pod tym względem gra jest absolutnie pierwszorzędna. Miałem niewinnie wyglądającą ścianę kilkanaście razy, aż w końcu przypadkiem ją wymazałem, odkrywając za nią tajne przejście. Albo zastanawiałem się, jak zrzucić kowadło na przycisk pod spodem – otóż wystarczyło zmazać maszt, na którym wisiało. Jako, że pełno tu świecidełek do zbierania (ach, stara szkoła platformówek 3D), to i sekrecików masa, tak jak frajdy w ich szukaniu.



ZAWSZE MASZ WYBÓR

Używanie farby i rozcieńczalnika jest głównym aspektem mechanizmu, który Warren Spector nazwał „Playstyle Matters". Otóż od tego, czy gracz więcej tworzy czy niszczy, zależy jakie moce i nagrody zdobędzie, jakie odkryje zadania i w końcu jakie zobaczy zakończenie. Nie jest to dokładnie podział na dobry i zły charakter bohatera, gdyż nie zmienia zachowań Mikiego ani linii dialogowych, ale daje poczucie wpływu na świat gry.

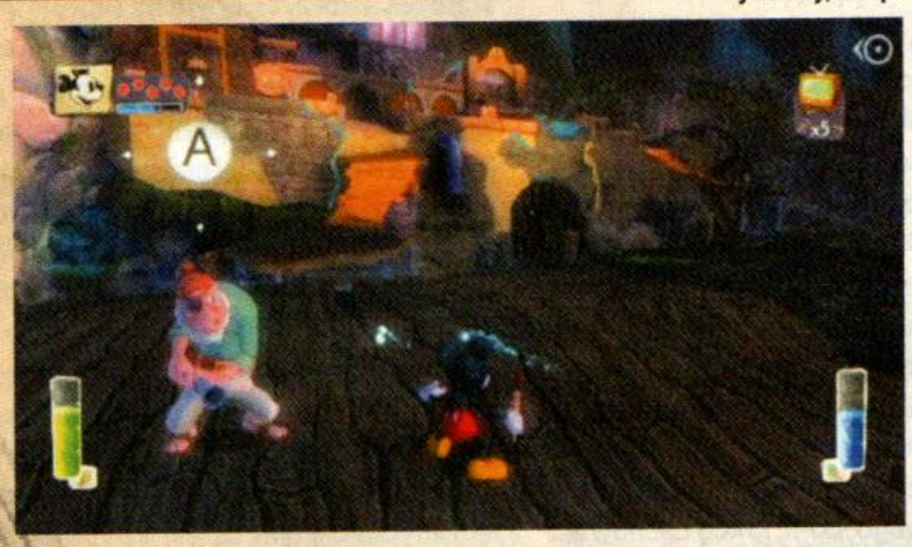
Playstyle Matters to nie tylko użycie pędzla. To również dawanie wolnej ręki graczowi, co do sposobu radzenia sobie z wyzwaniami. Przykładowo wrogów można albo się pozbyć, albo sprawić, by stali się przyjaciółmi (dotyczy to także bossów). Ponadto wiele miejscówek to tak naprawdę nieduże sandboksy, gdzie czeka mnóstwo zadań pobocznych. Zamiast zmagać się z bossem lub ciężką zagadką można porozglądać się po okolicy i zobaczyć, czy nie uwięziono tu przyjacielskich Gremlinów. Jeśli tak, to być może w podzięce za uwolnienie odwalą za gracza brudną robotę.

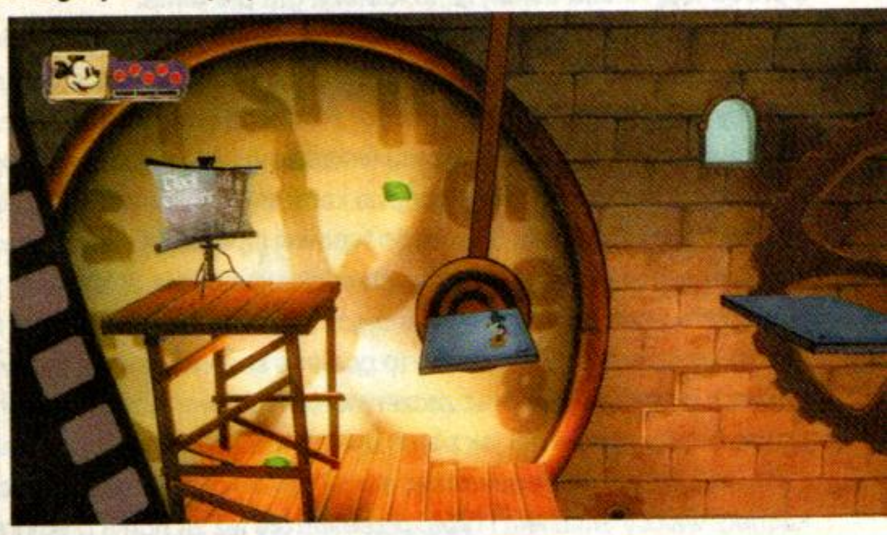


EPIC SOUNDTRACK Ścieżka dźwiękowa to mocny punkt gry – każdy z utworów dobrze współgra z miejscówką i tworzy odpowiedni nastrój. Z drugiej strony nie jest aż tak dobra, by jakikolwiek kawałek zapadł mi w pamięć.

DONALD, GOOFY I DAISY Postacie te pojawiają się w grze jako roboty. Wasteland to świat zapomnianych bohaterów, więc nie mają oni czego tam szukać, ale Oswald chciał mieć ich u siebie, dlatego zbudował ich kopie.

GŁUCHO Fabuła jest przedstawiona poprzez stylowe, rysowane przerywniki, w których jednak brakuje głosów postaci. Może to ograniczenia budżetowe, może decyzja wydawcy, ale przez to gra jest mniej „epic".





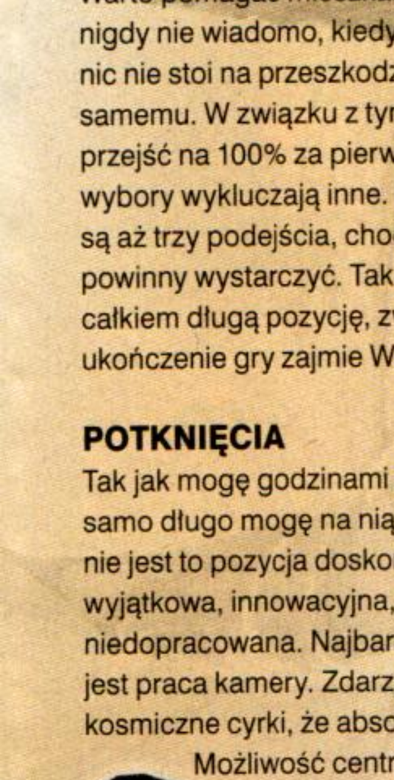
NA SKRÓTY Zbieractwo w Epic Mickey nie jest czczym zajęciem. W kilku momentach zamiast szukać potrzebnego przedmiotu, można przejść się do sklepu i go zwyczajnie kupić. Którą opcje wybierzecie, zależy tylko od Was.

Warto pomagać mieszkańcom Wasteland, gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy przybędą z pomocą, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by załatwić wszystko samemu. W związku z tym, Epic Mickey nie da się przejść na 100% za pierwszym razem – niektóre wybory wykluczają inne. Według Spectora konieczne są aż trzy podejścia, choć moim zdaniem dwa powinny wystarczyć. Tak czy siak, czyni to z EM całkiem długą pozycję, zwłaszcza że pierwsze ukończenie gry zajmie Wam około piętnastu godzin.

POTKNIĘCIA

Tak jak mogę godzinami Epic Mickey chwalić, tak samo długo mogę na nią narzekać. Zdecydowanie nie jest to pozycja doskonała. Na pewno ambitna, wyjątkowa, innowacyjna, ale jednocześnie zwyczajnie niedopracowana. Najbardziej zauważalnym minusem jest praca kamery. Zdarza się jej wyprawiać tak kosmiczne cyrki, że absolutnie nic nie widać.

Możliwość centrowania kamery, jej ręcznego ustawienia oraz przejścia w tryb FPP pozwala rozwiązać ten problem, ale nie bez wysiłku ze strony gracza, a taka sytuacja nie powinna mieć miejsca.



ZAGADKI CZY WYZWANIA ZRĘCZNOŚCIOWE MAJĄ SWOJE LEPSZE I GORSZE MOMENTY, ALE POWIEDZMY SOBIE SZCZERZE – NIGDY NIE OSIĄGAJĄ POZIOMU MARIO GALAXY

Występują też sporadyczne kłopoty z perspektywą, kiedy za bardzo nie wiadomo jak daleko znajduje się dana platforma, co w oczywisty sposób może skończyć się stratą życia. Trzeba też jasno powiedzieć, że walka nie jest najmocniejszym punktem gry. Niby jest kilka fajnych możliwości (np. zlikwidowanie podłogi pod przeciwnikiem), ale nie bawią tak jak powinny, zwłaszcza po kilku godzinach gry. To wskazuje na kolejny problem EM – nie wprowadza z czasem prawie żadnych nowych mechanizmów, a te, które mimo wszystko się pojawiają, nie robią większej różnicy. Gracz brnie przed siebie pchany przede wszystkim ciekawością jak wygląda kolejna miejscówka, a nie miodnością płynącą z rozgrywki. Całe szczęście, że używanie pędzla nie nudzi, gdyż cała reszta jest nieco nierówna. Zagadki czy wyzwania zręcznościowe mają swoje lepsze i gorsze momenty, ale powiedzmy sobie szczerze – te drugie nigdy nie osiągają poziomu Super Mario Galaxy. Zarzuty można mnożyć: a to kilka nudnawych questów, a to za dużo backtrackingu, tam znów denerwujące puzzle. Za każde potknięcie gra rehabilituje się w innym miejscu, summa summarum wychodząc na plus.

BIERZESZ ALBO NIE

Na Epic Mickey można się srodze zawieść, ale mimo oczywistych wad można tę grę również pokochać. Jeśli chcecie zobaczyć animacje Disneya w krzywym zwierciadle, doświadczyć klimatu, w którym odrobina grozy miesza się z bajką, a także dokładnie zwiedzać miejscówki i zaglądać w każdy kąt – jest to pozycja dla Was. Nie oczekujcie jednak technicznej doskonałości – developerem niestety nie jest Nintendo, które nie przepuści żadnej niedoróbki w swojej grze. Mimo wszystko EM należy sprawdzić. W końcu gra, w której to Miki jest głównym winowajcą, gdzie można spotkać cybernetyczne wersje popularnych bohaterów, a przesłodki świat Disneya zamienia się w psychodelę, może już nigdy więcej nie powstać. Nie przegapcie tej okazji. ■■

OCENA **8.0/10**

+ WYKORZYSTANIE LICENCJI, NIELINIOWOŚĆ, KREOWANIE ŚWIATA
– KAMERA, WALKA, NIEME POSTACIE

KONTROWERSYJNA, ALE OBOWIĄZKOWA POZYCJA

Interludia

Trójwymiarowe minisandboksy porozdzielane są krótkimi sekcjami 2D. Są to typowo platformowe plansze, oparte o konkretne odcinki przygód Myszki Miki – czasem czarno-białe, czasem w kolorze. Nie są specjalnie wymagające ani długie – bez problemu większość z nich da się ukończyć w czasie poniżej minuty. Jednak to właśnie tutaj zbiera się rolki filmowe, których odpowiednia ilość odblokowuje dwa pełne epizody kreskówek – jednej z Mikim i jednej z Oswaldem. Naprawdę warto je zobaczyć – to w końcu część historii animacji.

GENSAN

▶ PSP // Atlus

Codziennie w redakcji testujemy najróżniejsze gry. Tego dnia, gdy w PSP zakręcił się UMD z GenSan nie miałem w planach japońskich platformówek. Jednak Mielu po dwóch minutach z produkcją Atlusa uznał, że to idealna gra dla mnie.

I nic w tym dziwnego. Uwielbiam wszystko, co dziwne i japońskie. W przypadku GenSan od razu zachwycił mnie lekki, zwariowany klimat, nawiązujący stylistyką do staroszkolnych anime. Główny bohater przemierza świat gry z lewej na prawą, skacze, czołga się i wykonuje dwa podstawowe ataki. Od czasu do czasu wsiądzie w jakiś pojazd, np. koparkę, która przekształca się w maszynę bojową, albo wskoczy na karuzelę z różowymi jednorożcami. Najważniejsze są tutaj projekty miejscówek. Spacer po typowej japońskiej ulicy rozbawił mnie do łez. Przebijałem się przez łaźnie skacząc po głowach relaksującym się emerytom, przeszkadzałem zakochanym w ich pierwszym pocałunku wspinając się po karuzeli w wesołym miasteczku i wywołałem awanturę na placu budowy. Wszystko to podlane sosem z anime, pełnym łezek przy przerośniętych głowach przechodniów oraz zaczerwienionych twarzyczek uczennic. Producent miał pomysł, poczucie humoru i wiedział jak z tych dwóch składników stworzyć zabawną i ładną produkcję.

Gra jest długa, pełna sekretów, a w jej trakcie główny bohater uczy się nowych zawodów. Jako kucharz walczy tasakiem i rybą, przebiera się też za nurka głębinowego, DJ-a, łowcę duchów itp. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie zbyt wolne tempo rozgrywki. Chłopaczek porusza się równie żwawo jak pociągi PKP w okresie zimowym. Momentami przysypiałem z nudów, a przecież platformówki to z reguły diabelnie szybkie zabawki. Kolejnym minusem jest źle zbalansowany poziom trudności. Część miejscówek jest zdrowo przegięta, a gra nie uczy gracza tak sprawnie jak choćby seria Ratchet & Clank. Nie zmienia to faktu, że świetnie się bawiłem, choć GenSanowi ciężko będzie przebić się w świecie opanowanym przez platformówkowe maskotki Sony. Dajcie mu szansę. ■■ **Fax**

7.0/10

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

▶ PSP // Ubisoft

Nikt nie wie ile tak naprawdę operacji plastycznych miał Michael Jackson. Jedno jest pewne, pod koniec życia nie wyglądał najlepiej. Czy właśnie dlatego developer postanowił dostarczyć najbrzydszą grę na PSP?

Tła to jakieś bohomazy namalowane przez pijanego szympansa. Zrobiłbym lepsze w Paincie w trzy minuty, lewą nogą. Jacko (model postaci w odmianie „późne PS One") tańczy, jakby miał kij od miotły w tyłku. Gołota ma więcej gracji od niego! Marzy mi się, żeby MJ wstał z grobu (thriller live, a nawet dead) i pożarł mózgi twórcom tego koszmarka. Na szczęście nie zawodzi sama rozgrywka. W końcu zrozumiałem dlaczego gry muzyczne są tak popularne. Uzależniają. Teoretycznie nie ma tu nic nowego; w odpowiednim momencie należy wcisnąć właściwy przycisk, czasami go przytrzymać i od czasu do czasu uderzać naprzemiennie w spusty. Banalne zasady kryją jednak olbrzymią grywalność. Poprawne kombinacje nabijają mnożnik punktów, a każdy błąd go zeruje. Część „nutek" napełnia gwiazdorski pasek, umożliwiajacy szybsze zwiększenie mnożnika. I to wszystko, a wciąga jak bagno.

Najważniejsza jest muzyka. Nie jestem wielkim fanem twórczości Jacksona, ale i tak znałem wszystkie utwory zawarte w grze. Większość z nich lubię, dlatego z przyjemnością je masterowałem. Problem w tym, że jest ich jedynie 17 i odblokowałem je w ciągu dwóch godzin. Owszem, na liście są wyłącznie same hity, żadnych nieznanych, wyciągniętych z szuflady nagrań. Jest „Black or White", „Bad", „Billie Jean" i „Smooth Criminal", ale to nadal tylko 17 utworów. Zdobycie najwyższych not na wszystkich poziomach trudności zajmie Wam może 5 godzin. Muzykę oceniam wysoko, bo nagrania dobrano bez zarzutu. Rozgrywka uzależnia i zadbano o to, by naciskanie przycisków miało sens, czyli współgrało z rytmem utworu. Nie można grać w The Experience i nie tupać stopą albo „przytakiwać" głową. I dlatego tak dobrze się bawiłem, pomimo porażająco słabej oprawy graficznej. ■■ **Fax**

6.0/10

SPLIT/SECOND: VELOCITY

txt: FAX

PSP

- WYDAWCA Disney Int.
- PRODUCENT Sumo Digital
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 7 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: Również bardzo podobało mi się Split/Second na PS3 i Xboxa 360, choć ta wysokobudżetowa produkcja nie znalazła tylu chętnych na zakup, ilu spodziewał sie wydawca. Może przy części drugiej ludzie się skuszą. Wracając do PSP – nie potraktowano tej gry na odwal się i to całkiem porządna i udana konwersja. Oczywiście kłuje w oczy brak aliasingu, a animacja potrafi chrupnąć, ale bawiłem się lepiej niż Fax. 7/10

SPLIT/SECOND MUSI POCZEKAĆ NA PSP2

Split/Second na PS3 i X360, to w moim prywatnym rankingu jedne z najlepszych wyścigów w 2010 roku. Uwielbiam arcade, a skoro Criterion Games przerzucili się na Need for Speed i nadal nie stworzyli nowego Burnouta, to gra Sumo Digital mogła wypełnić zręcznościową lukę na rynku. Czy również na PSP?

Na początku muszę pochwalić producenta. Przeniósł trasy z dużych konsol i zachował ich oryginalne projekty. W tych samych miejscach można detonować ładunki wybuchowe, co naprawdę robi wrażenie. Nie chodzi mi tylko o ciężarówki na poboczu, ale choćby o wieże na lotnisku, czy budynki w mieście. Destrukcja otoczenia odblokowuje skróty i zmienia wygląd poziomów. Niestety za takie efektowne sztuczki trzeba zapłacić sporą cenę. To w końcu konsola przenośna i nie ma takiej mocy obliczeniowej co X360 i PS3. Trasy i modele samochodów wyglądają bardzo przeciętnie. Co dziwne, część miejscówek wypełniono sporą liczbą detali, dzięki czemu mogą nawet się podobać. Inne odstraszają od malutkiego ekranu PSP.

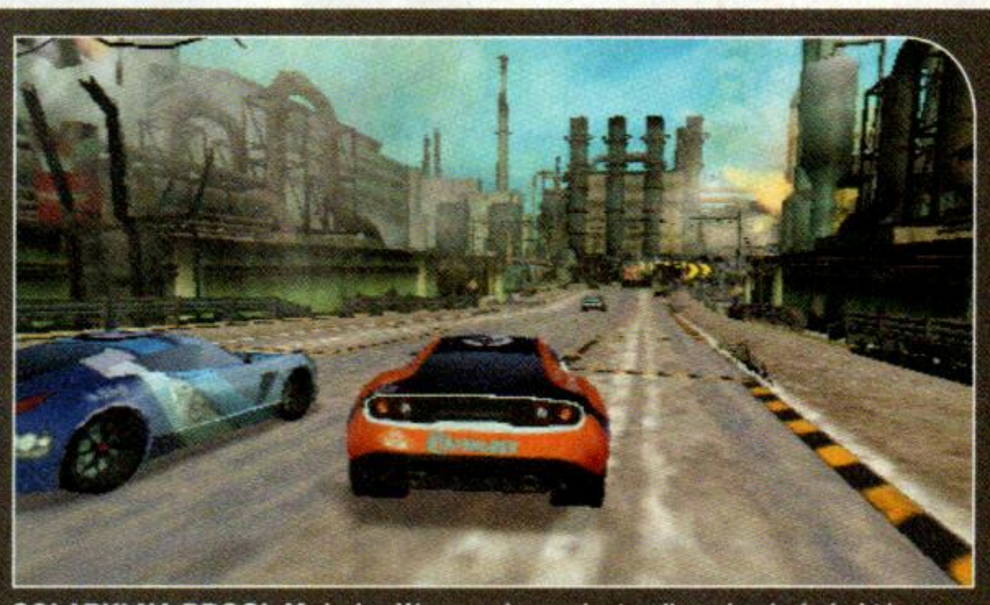
Rozgrywka nie uległa zmianie. To nadal czysta i nieskrępowana zabawa w kaskaderskie popisy na drodze. Agresywny styl jazdy napełnia pasek postępu i umożliwia odpalanie skryptowanych akcji, czyli demolowanie otoczenia, dzięki czemu można zniszczyć samochody przeciwników. Sęk w tym, że w wersji na PSP znacznie częściej dochodzi do „zwyczajnych" wypadków. Zwykłe szorowanie pobocza, które powinno jedynie zdrapać lakier, kończy się tutaj dachowaniem, a lekkie stuknięcie maszyny innego kierowcy doprowadza do wypadku. Z jednej strony fajnie taranować konkurentów, ale czemu najmniejsze zawadzenie o bandę doprowadza do skasowania fury?

Split/Second to opłacalny zakup, bo zawartość gry jest porównywalna z tym, co oferowała wersja na dużych konsolach. Schemat pozostał ten sam, trzeba zbierać punkty za wysokie miejsca w stawce i odblokowywać nowe wyzwania. Niestety jak na grę wyścigową wrażenie prędkości nie zachwyca i nie umywa się nawet do pierwszego Burnouta. Nie mogę też pochwalić animacji, bo gra potrafi skandalicznie zwolnić. Gdybym miał wybierać, kupiłbym ślicznego i emocjonującego starocia Criterion Games, a nie nowego i brzydkiego racera Sumo Digital. Split/Second nadal potrafi bawić, bo demolka na trasach cieszy nawet na PSP, ale wersja na PS3 i X360 jest nieporównywalnie lepsza. ■■

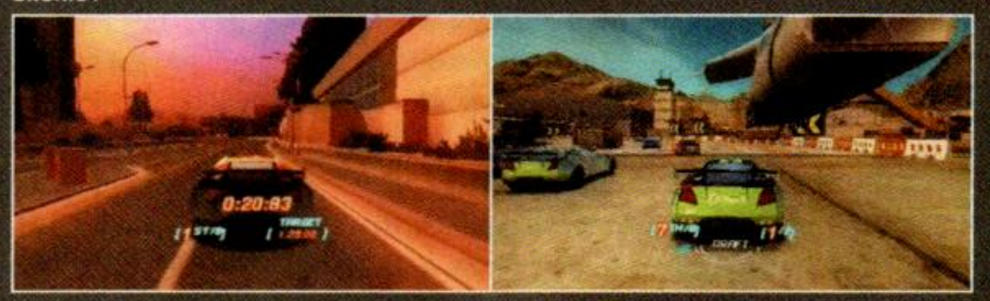
OCENA 6.0/10

+ DESTRUKCJA OTOCZENIA, SPORO WYŚCIGÓW
− GRAFIKA, ANIMACJA, KIEPSKIE WRAŻENIE PRĘDKOŚCI

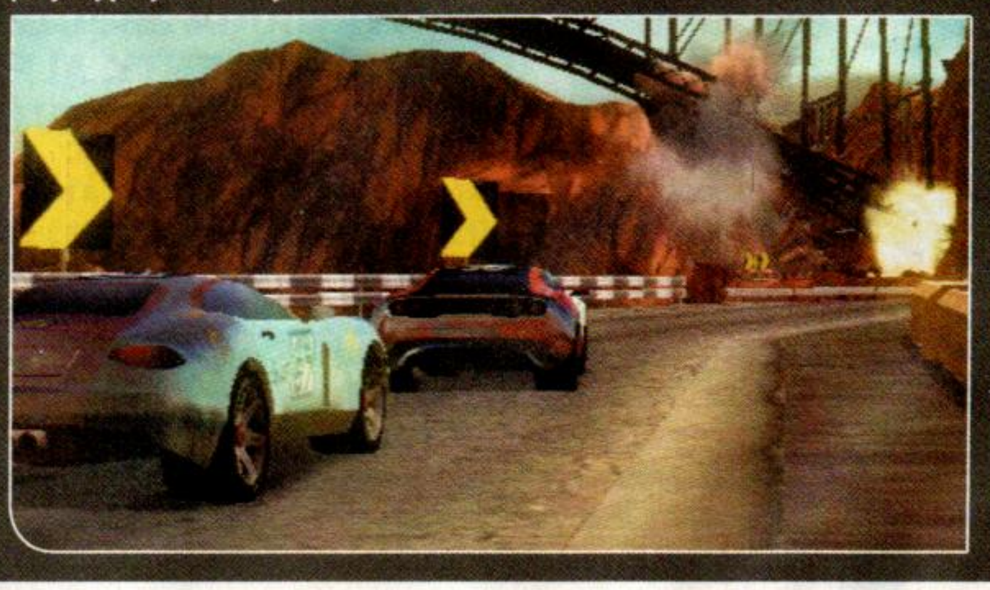
ZA MAŁY BUDŻET ALBO ZA MAŁA MOC PSP



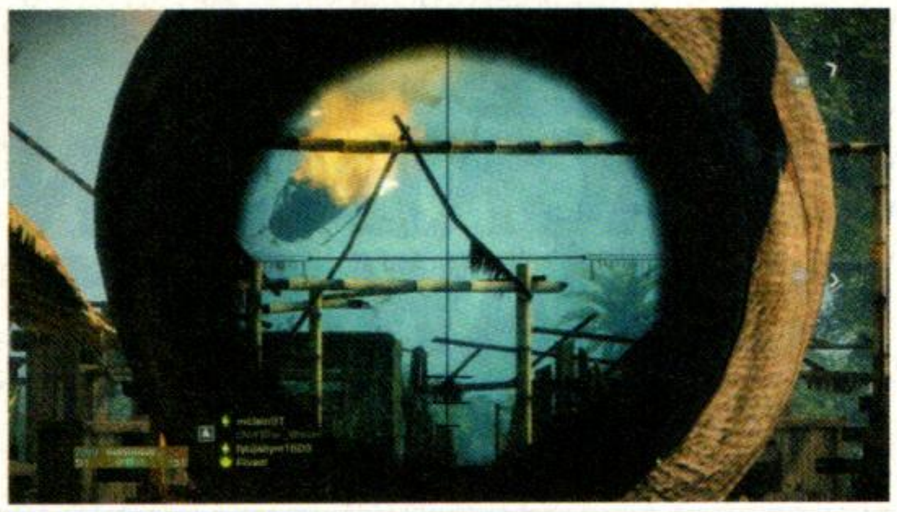
SOLARKI NA DROGI Może i w Warszawie zamiast soli sypie się żwir, który bardziej przeszkadza, niż pomaga, ale czemu drogi w Split/Second są tak śliskie?



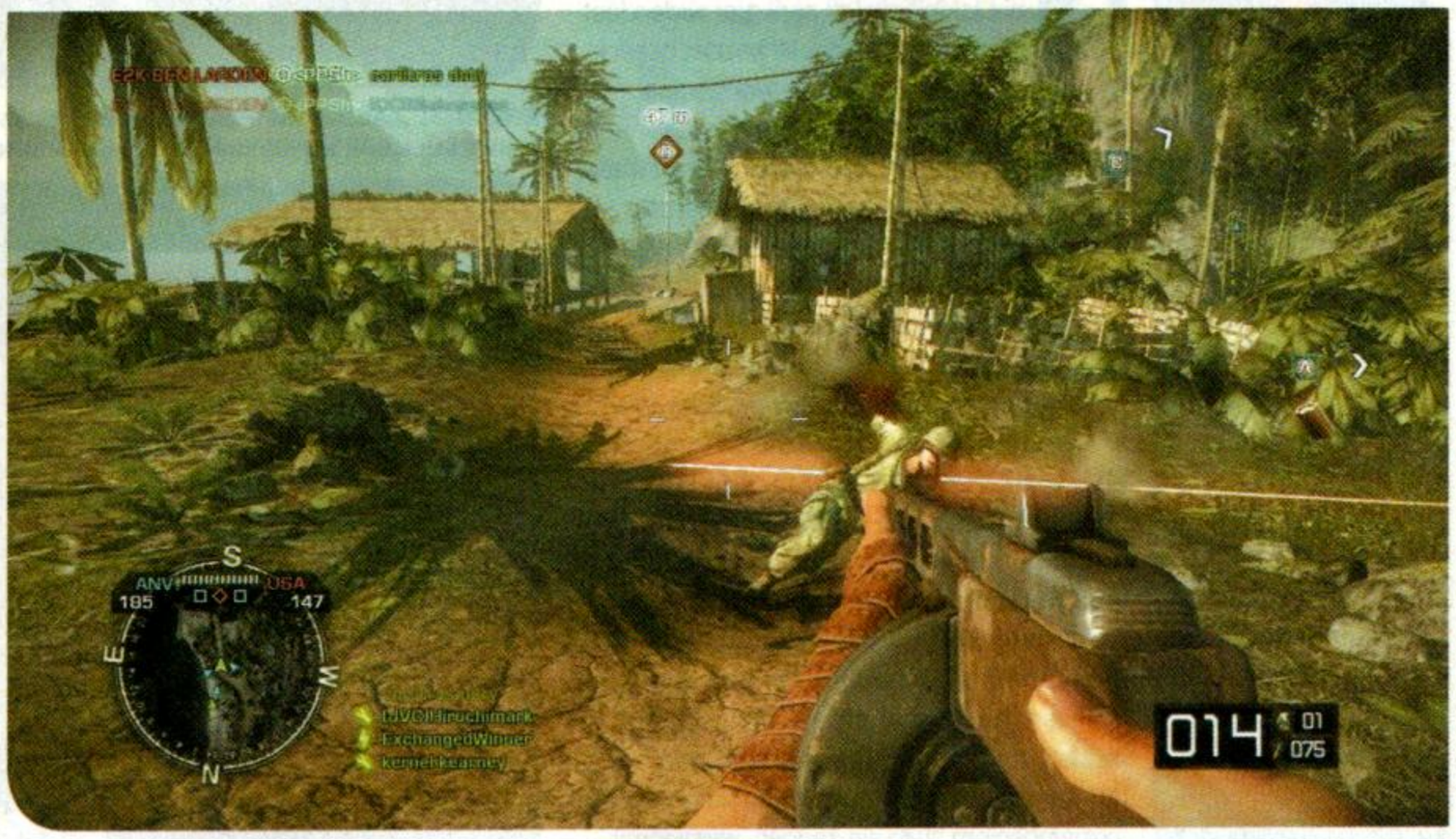
CRASH BOOM BANG Niszczenie otoczenia nadal cieszy, choć nie wygląda już tak porywająco jak w wersji na duże konsole.



4 MAPY PLUS JEDNA GRATIS W momencie pisania tekstu brakowało kilkudziesięciu milionów wspólnych akcji do odblokowania Operation Hastings. Wydaje się, że będzie dużo ciekawsza niż dodatkowa mapka z BF1943.



KRAJOBRAZ PO BITWIE Na kim nie robi wrażenia panorama dżungli spalonej napalmem, może rezerwować wizytę u psychologa. Wietnamskiego.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM

txt: GONZO

PS3 | X360 /psn /xbla

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT DICE
- LICZBA GRACZY 2-24
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Wraz z Bad Company 2 DICE dostarczyli w mojej opinii najlepszy multiplayerowy wygrzew wśród efpeesów minionego roku. Wietnamski dodatek to zastrzyk adrenaliny w ciągle jeszcze bijące serce gry, dostarczający kopa i przedłużający jej życie pewnie o kolejne pół roku. Jeśli gracie w BC2 w sieci, po prostu nie ma innego wyjścia, trzeba łyknąć. 9/10

GOOD MORNING VIETNAM! IT'S 0600 HOURS. WHAT DOES THE "0" STAND FOR? OH, MY GOD IT'S EARLY!

Nad głową przelatujący Huey, w uszach Jefferson Airplane, a w rękach miotacz ognia. Atmosfera wojny w Wietnamie jest nie do podrobienia i nie wiem czemu zwlekano niemal 7 lat, aby powtórzyć sukces Battlefield Vietnam. Szczęśliwie dłużej nikt nie każe nam czekać, a dodatek do Bad Company 2 wręcz skamle o ściągnięcie. Co podać? Wietnamczyka na cienkim z ostrym sosem.

NA SHERIDANY MAJĄ VISY

Dodatek daje możliwość pokierowania jednym z sześciu pojazdów z epoki. Wspomnianych helikopterów nie sposób pomylić z niczym innym, koszenie terenu z ich pokładu jest tylko odrobinę mniej kaloryczne, niż strącenie naładowanej żołnierzami maszyny celną rakietą. Początkowo nie doceniałem łodzi żwawo sunących po rzekach Wietnamu, ale w dobrych rękach stają się przenośnymi stanowiskami morderczych karabinów i fabryką fragów. Czołgi nikogo nie powinny zaskoczyć, choć w tym aspekcie autorzy musieli nagiąć realia historyczne. W rzeczywistości żołnierz odpowiadał tylko za rozpoznanie terenu, a z czołgu wystawała jedynie jego głowa. W grze dodano do tego obsługę karabinu, bo samotny łebek aż prosiłby się o headshota. Do dyspozycji oddano także jeepy, ale Vietnam nie przypomina Battlefielda jako rozpierduchy totalnej. Większy nacisk położono na klasyczne strzelanie, a mapy zostały tak zaprojektowane, że ich duże fragmenty tylko zachęcają do przemieszczania się pieszo. Warto kawałek podjechać, bądź wesprzeć drużynę z powietrza, ale przecież czołgiem nie wjedzie się do tunelu wietkongu. Nie muszę chyba mówić, jak znakomicie wpływa to na balans rozgrywki, bo nie da się wziąć najcięższej artylerii z bazy i w kilka chwil zrobić jesień półwiecza z wrażego terenu. Tutaj każdy zdobyty fragment jest okupiony celnością atakujących lub zawziętością obrońców.

RELOADING, PLEASE WAIT

Zapomnijcie o celownikach laserowych i innych technicznych nowinkach – w Vietnamie musi wystarczyć kompas przy mapie. To żadne pójście na łatwiznę, dodanie jakiegokolwiek gadżetu zabiłoby klimat. Część przedmiotów po prostu inaczej wygląda – C4 zastąpiono laskami dynamitu, a medycy biegają z zastrzykami z adrenaliny. Pietyzm autorów ponownie objawia się w stopniu odwzorowania reliktów, jakimi dziś są bronie z tamtego okresu. Przeładowanie potrafi trwać kilkanaście sekund, giwery pokryte są syfem z dżungli, a brak konkretnego zoomu w snajperkach wymusza podejście bliżej przeciwników. Zanim rzucicie się na znajome M16 pamiętajcie, że to jeden z pierwszych modeli tego karabinu, który udowadnia, że galopujący rozwój to nie tylko domena rynku gier video. Dźwięk granatów wystrzeliwanych z M79 mógłbym mieć ustawiony jako dzwonek w telefonie, a RPG zupełnie nie przypomina morderczej broni z oryginalnego BC2 – brak namierzania wymusił na autorach osłabienie helikopterów. Trafienie ich rakietą jest piekielnie trudne, ale Hueye padają także po solidnym ostrzale z karabinów. Popłoch w szeregach wroga wzbudza dodany miotacz płomieni i jeśli chcecie zobaczyć, jak wygląda prawdziwa panika, wpadnijcie z takim cacuszkiem w środek grupy przeciwników. To jedyna broń, której moc jest przegięta, ale z drugiej strony osoba z miotaczem automatycznie staje się priorytetem dla snajperów.

SON NAMED CHARLIE & DAUGHTER DELTA

Cztery klasy postaci wystarczają zanadto, nie ma szans wygrać rundy, jeśli wszyscy rzucą się na standardową Assault i postanowią tylko strzelać. A co z leczeniem czy zdejmowaniem wrogów z dużej odległości? Jeśli któraś z klas jest zaniedbywana, przegrana to tylko kwestia czasu. Główne tryby rozgrywki ograniczają się do Rush i Conquest – w pierwszym trzeba podłożyć ładunki w bazie przeciwnika, w drugim zdobyć i utrzymać kluczowe punkty map. Jest gęsto od kul, głośno od muzyki z lat 60. i duszno od mikroklimatu dżungli. Vietnam jest głęboko zanurzony w sosie BC2, ale oferuje nowe i nieznane do tej pory smaki. Styl rozgrywki jest bardziej bezpośredni, genialne mapy pozwalają na stosowanie różnych taktyk, a nowe bronie i pojazdy wymagają świeżego podejścia. Zdecydowanie warto wydać te prawie pięć dyszek. ■■

OCENA **9.0**/10

+ WCIĄGAJĄCA, DOPRACOWANA, KLIMATYCZNA
– 47 ZŁ ZA 5 MAP TO SPORO, ALE WARTO JE WYDAĆ

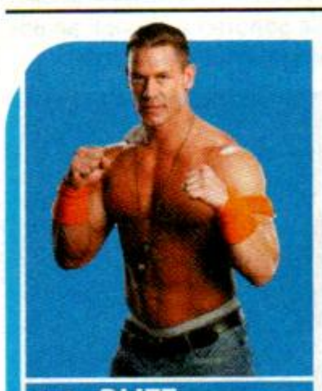
GOOD EVENING AND GOOD NIGHT VIETNAM

Mapa a teren

Pokochałem Cao Son Temple, na której baza Wietkongu mieści się koło ruin świątyni. Zarówno szturm, jak i obrona przynoszą inne doznania, choć Marines mają trudniej – zabudowania są otoczone rzeką i położone na wzniesieniu. Role odwracają się na Vantage Point, gdzie najbardziej zajadłe wymiany ognia toczą się w wąskich gardłach rzeki. Wykorzystanie każdego skrawka terenu to charakterystyczna cecha świetnego Hill 137. Najbardziej klasyczne podejście widać przy Phu Bai Valley – podobne bazy, a między nimi pola ryżowe. Idealne warunki do wojny. Piąta mapa, Operation Hastings, jest zablokowana do czasu wykonania 69 milionów zespołowych akcji. Hipisi pamiętają tę liczbę.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

PRAWIE JAK REWOLUCJA, PRAWIE JAK HIT



txt: BLIZZ

PS3 | XBOX360

- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT Yuke's
- LICZBA GRACZY 1-4 (6)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Czas na kolejne zmiany, mam na myśli symulator życia wrestlera. Mogłoby to wyglądać tak jak w Test Drive Unlimited, ale z wbijaniem się nielubianemu zapaśnikowi na chatę i okładanie go bejzbolem. Oczywiście przy włączonych kamerach. A Smackdown? Zawsze będzie na swój sposób zabawny, choć ja wolę gry o MMA.
7/10

Każdy gracz wie, że podstawą istnienia jakiejkolwiek serii gier wideo jest zjawisko postępu. W każdej części coś powinno być ulepszane, dodawane, rozbudowywane – coś musi przekonać gracza, by wysupłał z portfela kolejny zwitek banknotów. Śledząc zapowiedzi nowego SmackDown vs. RAW spodziewałem się kolejnych zmian, co najmniej tak potrzebnych i wyczekiwanych, jak te przytaczane przeze mnie w recenzji zeszłorocznej odsłony serii. Czy producenci spełnili moje oczekiwania?

NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO NOWE

Poprzedni tytuł z serii WWE SvR zapisze się na pewno na kartach historii jako jedna z lepszych jej odsłon. Wprowadzono w niej wiele oczekiwanych innowacji, a edycja 2011 bazuje na tej podstawie, w wielu miejscach dodając kolejne fajne zmiany, ale w wielu obierając niestety zły kierunek. O poważniejszych niedoróbkach przeczytacie poniżej, na razie, aby formalnościom stało się zadość, wymieńmy nowości w tej odsłonie. Ponad siedemdziesięciu zawodników, mnóstwo aren i rodzajów pojedynków; pojawił się nawet edytor meczów, który pozwala ustalać własne zasady i tryby walki. Edytor zawodników ponownie opiera się na systemie punktów, ale tym razem można ustawić dowolne współczynniki tworzonego wrestlera, bez grindowania ich w walkach. Co jeszcze? Walki online dla sześciu graczy, możliwość rozegrania dowolnego typu meczu oraz Royal Rumble dla tuzina maniaków, a także mniejsze lagi. Ulepszono Hell In a Cell, lepiej wykorzystano Havok (niektóre zachowania zawodników wyglądają naprawdę świetnie), rozbudowano również edytor historii i kreator finiszerów. Zmian na lepsze jest niemało, ale nie wszystko się udało.

ŚWIAT WRESTLINGU

Potężne zmiany w najnowszej odsłonie SmackDown vs. RAW dotknęły trybów dla samotników. Yuke's postanowili w końcu coś zrobić z nudną karierą i zastąpili ją WWE Universe – namiastką prawdziwego, żyjącego świata wrestlingu. Konsola układa niekończący się scenariusz pełen gal standardowych i PPV, bookuje na nie mecze, a gracz ma możliwość rozegrania dowolnego z nich, bądź stworzenia własnej karty. Gra śledzi przebieg walk, prowadzi feudy, a nawet wrzuca losowo scenki przerywnikowe. Z jednej strony tryb ten jest ciekawszy, niż zaliczanie kolejnych walk, z drugiej kompletna dowolność w rozgrywaniu meczów spowodowała, że rozmyła się tu rola gracza – ani nie odgrywa on zawodnika, ani bookera, czy menadżera; jest zawieszony w jakimś dziwnym stanie, w którym nie wie, czego się od niego oczekuje. A jak nie widać celu, to nie ma motywacji do dalszej zabawy. Dziwne rozwiązanie, choć niewątpliwie taki niekończący się tryb ma spory potencjał. Zobaczymy, jak Yuke's rozwiną pomysł w edycji 2012.

Po raz kolejny pojawia się tryb Road to Wrestlemania. Tym razem dla graczy przygotowano tylko pięć całkiem ciekawych scenariuszy. RtWM uległo poważnej przebudowie, ponieważ teraz możemy w tym trybie dowolnie poruszać się po arenie. Rozmawiamy z napotkanymi postaciami, wykonujemy dla nich zadania, a nawet wszczynamy bójki. Niestety całą radość z gry zabija fatalna kamera, która ma tak beznadziejną perspektywę, że nawet nie da rady trafić w wybrany przez nas korytarz. Koszmar. Do tego arena jest mała, atrakcji w niej jak na lekarstwo, korytarze świecą pustkami i wyglądają po prostu słabo. A żenujące sytuacje, jak ta opisana w ramce, utwierdzają mnie w przekonaniu, że tryb ten byłby znacznie lepszy, gdyby trzymał się dotychczasowej formuły.

PIERWSZY SMACKDOWN KLASY B

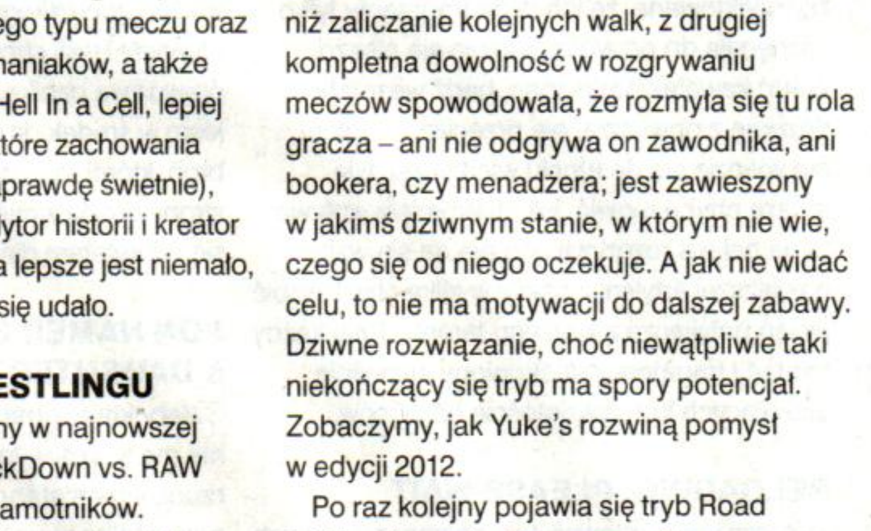
Niestety, SmackDown jest wprost najeżony niedoróbkami. Wciąż w multiplayerze nie można dodać komputerowego zawodnika. Zmiany w sterowaniu są głupie i niepotrzebne. Pewne rzeczy wyleciały z gry nie wiadomo czemu – naprawdę nie wiem, co komu przeszkadzała opcja zmiany kawałka przygrywającego w menu. Zasady wrestlingu sobie, a gra sobie. Dość powiedzieć, że kiedy konsolowy zawodnik zaatakował mnie przed meczem na rampie, a ja wyjechałem mu w czaszkę schodami, zostałem zdyskwalifikowany! Według przepisów nawet nie zaczęliśmy walki, bo żaden z nas nie wszedł na ring! Takich bzdur można tu znaleźć wiele.

W dalszym ciągu Smackdown to mocno rozbudowana i fajna gra, oferująca sporo zabawy pojedynczemu lub kilku graczom, ale słabujące tryby singlowe i duża liczba niedoróbek wywarły na mnie wrażenie obcowania z tytułem klasy B. Fani i tak potraktują grę jako obowiązkowy zakup, lecz jeśli ktoś chciałby spróbować swych sił z serią po raz pierwszy, zdecydowanie polecam zeszłoroczną edycję. Gra dużo lepsza i sporo tańsza. ■■

OCENA 7.3/10

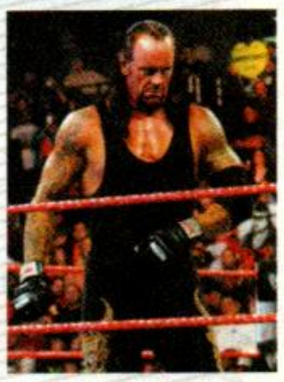
+ ROZBUDOWANA, KILKA FAJNYCH PATENTÓW
– SŁABE TRYBY GRY, LICZNE ZMIANY „NA GORSZE"
ZDECYDOWANIE PONIŻEJ OCZEKIWAŃ

BRZYDKIE KACZĄTKO Ponownie zastosowano trik z rozmywaniem obrazu, przez co gra wygląda bardziej telewizyjnie i mniej sztucznie, ale też mniej wyraźnie. Grafikę pogrąża fatalnie wykonane otoczenie w Road to Wrestlemania.



CIĘCIE KOSZTÓW Gra wygląda na wydaną pospiesznie i małym kosztem. Gęby pozbawione synchronizacji ruchu ust to tylko jeden z przykładów.

Nieudana iluzja



Podczas snucia się korytarzami w trybie Road to Wrestlemania można rozmawiać z postaciami i wywoływać bójki. Miało to zapewne w zamyśle twórców dawać wrażenie wolności, ale w praktyce jest bardzo słabe. Wyobraźcie sobie scenkę: idę, patrzę, a tu John Cena. Co będę z nim rozmawiał, jak mogę go popchnąć? Po chwili bez zbędnego gadania zaczyna się długa, monotonna i nudna walka, z której wychodzę zwycięsko. Po walce ponownie mam wybór co zrobić, zagajam więc kurtuazyjnie. A John do mnie wypala z tekstem: „stary, co słychać, miło Cię widzieć". Zdębiałem. Koleś, właśnie wytarłem tobą glebę, a ty się ze mną witasz? Żenada.

EAT THEM!

RÓWNAMY W DÓŁ

txt: GONZO

PLAYSTATION 3 /psn

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Fluffy Logic
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

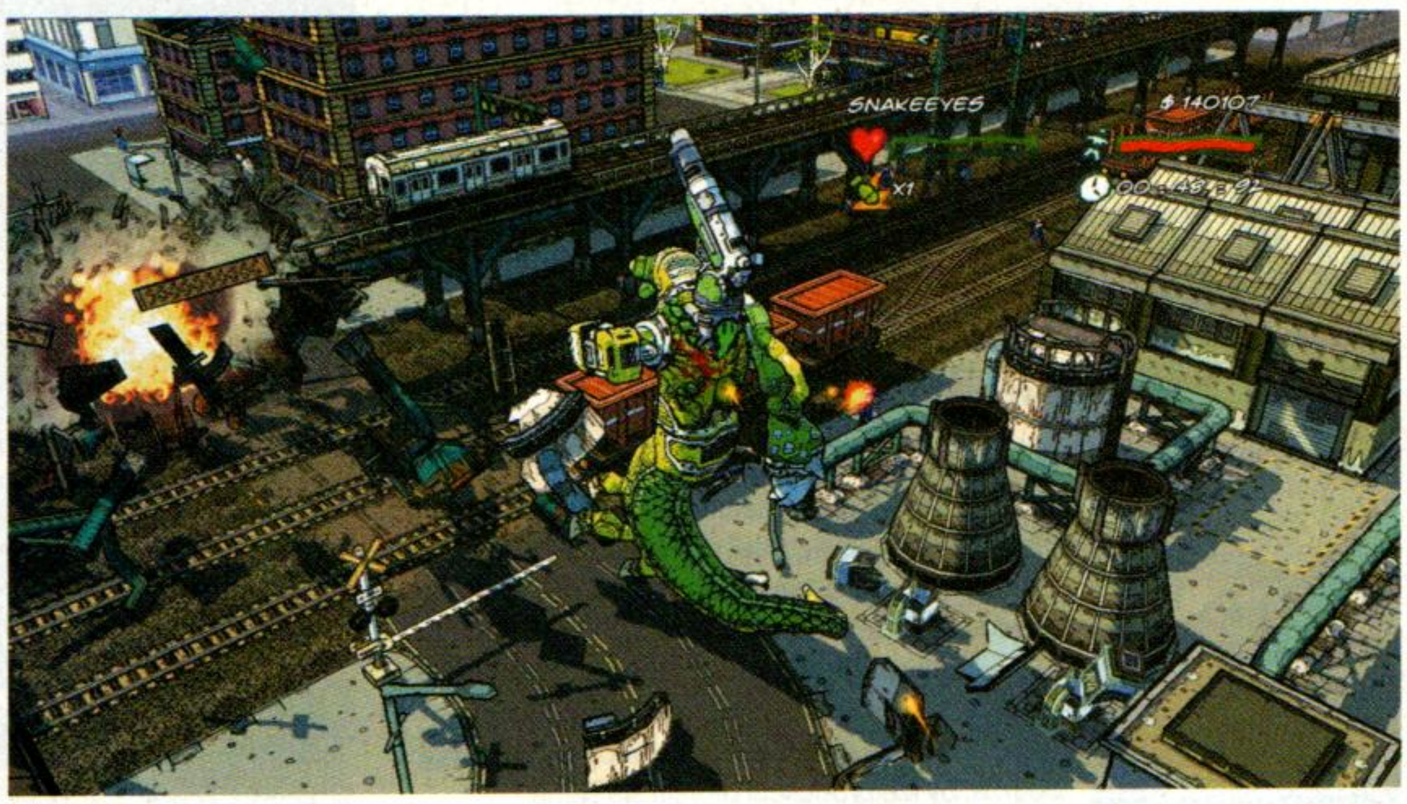
MIELU: Prosta sieczka? Też tak myślałem i szybko się przejechałem, czy raczej to wojsko mnie przewiozło. Co było robić, poprosiłem o pomoc kumpli. Jatka jest nieprawdopodobna, wiadomo, że taka zabawa z ziomkami jest najlepsza. Minus za brak sieciowej kooperacji. Nie zawsze jest okazja skrzyknąć towarzystwo. 7/10

Akonkretniej zrównujemy z poziomem ziemi wszystko, co stanie nam na drodze. Eat Them! to bezmyślna, kojąca zszargane nerwy i prościutka gra. Idealna, aby odreagować, kiedy nasze przyrzeczenia noworoczne poszły z dymem w pierwszym tygodniu stycznia.

GODZILLA VS. MECHAGONZILLO

Jako, że gry z szalonymi naukowcami rzadko bywają kiepskie, w Eat Them głównym prowodyrem jest frustrat po nieudanej reformie szkolnictwa. Konstruuje wymyślne roboty, których jedynym przeznaczeniem jest demolka wszystkiego. A nie, przepraszam – potrafią jeszcze wchłaniać ludzi pałętających się po ulicach. L1 i R1 odpowiadają za ciosy łapami, kwadratem można stylowo kopnąć, zaś pod trójkąt przypisano broń specjalną – rakiety samonaprowadzające lub laser. Nie wypada zapominać o R2, którym podnosimy przedmioty z ziemi. Samochodami i większymi odłamkami można rzucać, zaś ludzi i policjantów wypada czym prędzej zjadać, bo dostarczają energii potrzebnej do funkcjonowania robota. Na szczęście często biegają w dużych grupach, więc można najeść się za jednym zamachem. Nie trzeba brać dokładki.

Gdyby nie komiksowa oprawa, pewnie znowu ktoś by się obruszył, że to promowanie przemocy. Jakie promowanie? Wiecie jak trudno jest przeżyć natarcie armii, a jeszcze do tego zrealizować cele misji? To siedzieć cicho. Co prawda nie mówię tutaj o zadaniach, w których chodzi tylko o zrównanie miasta z ziemią, a one stanowią podstawę kampanii. Pewnym urozmaiceniem są pozostałe tryby



zabawy, takie jak wyścig i sieczka. W tym pierwszym „zwiedzamy" miasto chodząc od checkpointa do checkpointa, co raczej nie podniesie nikomu ciśnienia. Sieczka jest dużo ciekawsza, bo narzuca limit czasowy i każe po prostu przeżyć. Kolejne fale wojska, latające helikoptery, wyjeżdżające czołgi – ach, jeśli kiedyś bawiliście się w pierwszym GTA w podobny sposób, z miejsca polubicie Eat Them!

GODZILLÓW DWÓCH

Autorzy pozwolili na jednoczesną zabawę nawet czterem graczom, więc poszukiwania nowej party game możecie uznać za zakończone. To, co się dzieje z miastem, kiedy na jego ulicach pojawiają się cztery roboty można porównać tylko z filmami katastroficznymi. Brniemy ramię w ramię, więc cele misji pękają w parę chwil, elementy budynków fruwają wśród eksplozji, a kiedy mieszkańcy orientują się, o co chodzi, jest już dawno po wszystkim. Chaos i demolka w multi dają poczwórną radość, choć nawet przy dwóch graczach nieraz ciężko ogarnąć, co się dzieje na ekranie. Przede wszystkim kciuk w górę za brak dzielenia ekranu, wszystkie roboty są jednocześnie widoczne. Samotnikom pozostaje porównywanie swoich wyników w internetowych rankingach, ale to jak ipsacja przy seksie. Niby podobne...

Wersje robotów odblokowują się wraz z postępami, ale po co czekać, skoro od początku jest dostępny prosty edytor, w którym w kilka minut można zrobić własne alter ego. Bliższe Wam są macki zwisające z twarzy, dziesięć par oczu czy kilka garniturów zębów? Każdy bez problemu wybierze coś dla siebie. Eat Them! nie stara się być niczym więcej niż szaloną jazdą bez trzymanki, mi zdemolowała kilka ładnych godzin. Poprosiłem o jeszcze. Dostałem. ■■

OCENA 7.9/10

+ NICZYM NIESKRĘPOWANA ROZWAŁKA, KAPITALNE MULTI
− DŁUŻSZE POSIEDZENIA STAJĄ SIĘ MONOTONNE

ROZPIŹDŻANIE W WERSJI DELUXE

ECHOCHROME II

STWORZYLI ORŁA CIEŃ

txt: GONZO

PLAYSTATION 3 /psn

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Sony Japan
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Dałem mojej żonie na chwilę do spróbowania i za moment już jej nie było, tak się wkręciła. To znaczy, nie jest to idealny przykład casuala, bo w Lumines wykręcała pół bańki, a kontrolerami ruchowymi gardzi, ale generalnie nie jest graczem, a siłą musiałem ją odrywać od konsoli. Mnie też bardzo się podobało. To idealna gra zarówno dla core-'owców jak i każdego członka rodziny. 8/10

Wydawanie sequela jako zbitki nowych poziomów do Echochrome byłoby skokiem na kasę, choć w przypadku gier poza głównym nurtem mówienie o kasie jest śmieszne. Echochrome II to nowy tytuł, choć złośliwi zawsze powiedzą, że znowu chodzi o zabawy perspektywą. Chodził to Real w Gran Derbi...

Przede wszystkim trzeba zastrzec, że bez Move nie pobawimy się światłem. To kolejny tytuł Sony wymagający nowego kontrolera. Jednak uzasadnienie tego stanu rzeczy jest logiczne, bo różdżka funkcjonuje jako latarka. Poszczególne łamigłówki składają się ze zbiorów przeróżnych klocków, rozmieszczonych w przestrzeni bez ładu i składu. Tak przynajmniej się wydaje, dopóki ich nie oświetlimy. Okazuje się, że nie powinny nas interesować właściwe klocki, ile rzucane przez nie cienie. To po nich chodzi nasz bohater, którego trzeba doprowadzić do celu, a zmieniając kąt padania światła można dowolnie manipulować konstrukcją poziomu. Kto kiedykolwiek bawił się w pokazywanie złączonymi dłońmi na oświetlonej ścianie podobizny wilka, w mig złapie ideę Echochrome II. Kształt klocków też ma znaczenie – okrągłe cienie połączone z podłożem będą funkcjonować jak skocznie, a kontury prostokątów zamienią się w drzwi, umożliwiając niewidoczne przejście przez strefę cienia. Sterowanie Movem jest intuicyjne, można po pracy rozłożyć się wygodnie na kanapie, choć grę polecałbym też uczniom gimnazjum – to dobre ćwiczenie orientacji, nie tylko przestrzennej.

Pierwsze zagadki rozwiązujemy w pięć sekund, ale dwa, trzy światy później drapiemy się w głowę już kilka minut. Prowadzenie ludka do celu to nie jedyny tryb gry, więc na jednokrotnym przejściu się nie skończy. Każdy poziom można rozwiązać jeszcze na dwa sposoby. Jednym z nich jest poszukiwanie ech, czyli mniej wyraźnych odbić naszej postaci, rozsianych po całej planszy. Innym jest kolorowanie klocków, co odbywa się poprzez... przejście po rzuconym przez nie cieniu. W praktyce nie jest to tak abstrakcyjne jak w teorii i gra się przyjemnie.

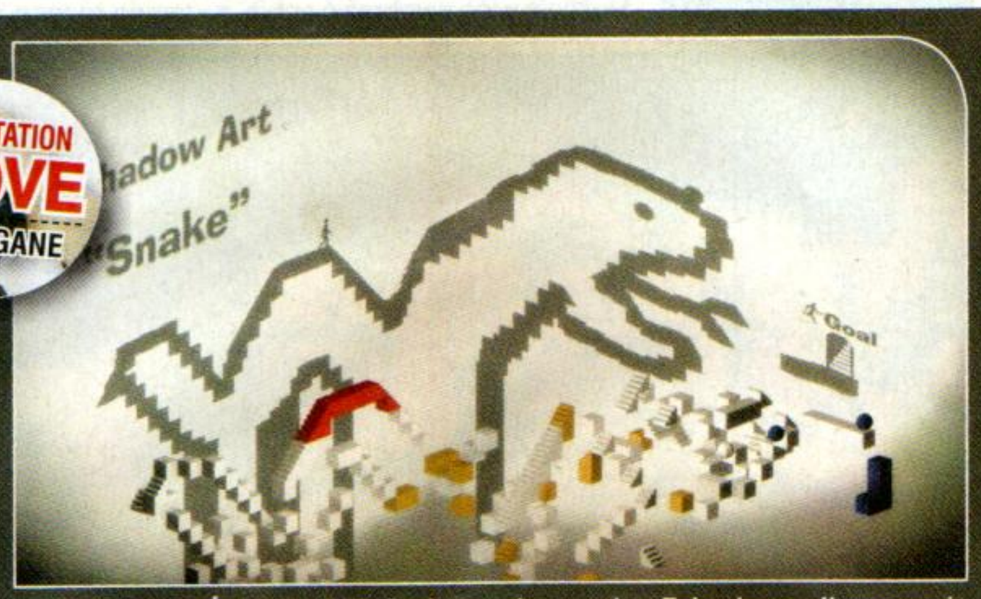
Czasy są wysyłane do sieciowych rankingów, a omnibusy mogą zająć się tworzeniem własnych poziomów. Edytor jest na tyle rozbudowany, że nie ma problemu, aby zrobić największy na świecie dodatek, choć trzeba poświęcić trochę czasu na jego opanowanie. Gra jest po polsku, więc czemu lekcje geometrii nie mogłyby zaczynać się od sesji w Echochrome II? Na ocenę oczywiście. ■■

OCENA 8.5/10

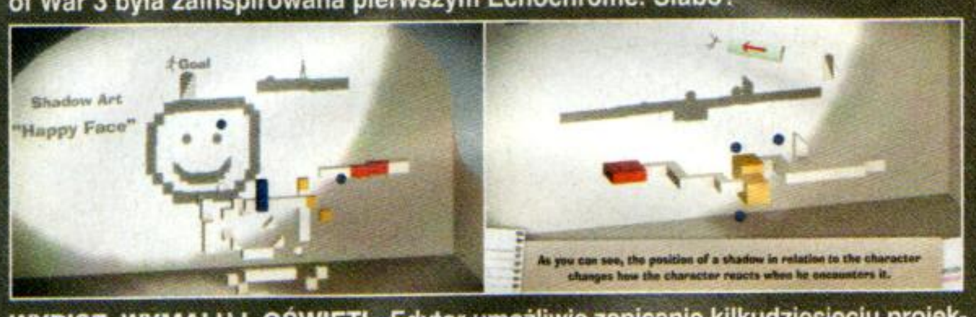
+ ORYGINALNA, INNOWACYJNA
− BEZ MOVE NIE POGRASZ

POWSTANIE ECHOCHROME 3D? OBY!

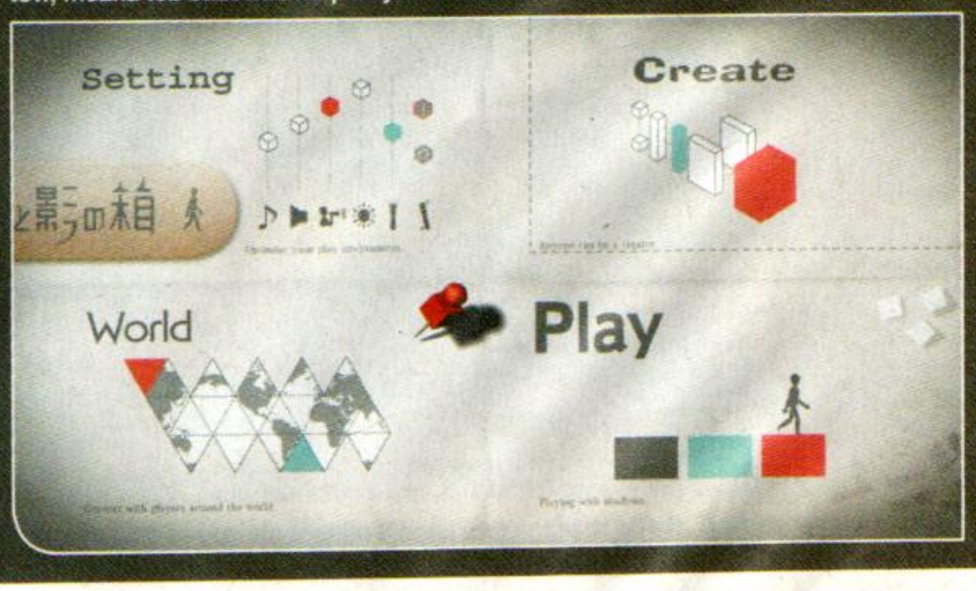
PLAYSTATION MOVE WYMAGANE



Z PEŁNEGO KAŻDY NALEJE Czekamy aż pomysły z Echochrome II zaczną się pojawiać w wysokobudżetowych produkcjach. Zagadka w Ogrodzie Hery w God of War 3 była zainspirowana pierwszym Echochrome. Słabo?



WYPISZ, WYMALUJ, OŚWIETL Edytor umożliwia zapisanie kilkudziesięciu projektów, można też bazować na pomysłach autorów i udoskonalić je według uznania.



NAIL'D

POLACY NABIERAJĄ ROZPĘDU!

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA DeepSilver
- PRODUCENT Techland
- LICZBA GRACZY 1 (12)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

FAX: Odzywa się we mnie patriotyzm, więc nie chciałbym zbyt surowo potraktować nail'd, ale wolę pograć w Pure. Techland zmusił do niewiarygodnego wysiłku Chrome Engine i gra wygląda fantastycznie, ale nail'd nie „przybił" mnie do ekranu. 6/10

Dopiero zachwycaliśmy się Two Worlds II, a na rynek trafiła właśnie kolejna polska gra warta naszej uwagi. Nail'd to szalone – powiedziałbym nawet, że „wywalone w kosmos" – wyścigi quadów i motorów. Oryginalnością nie grzeszą: jest tu trochę Excite Truck, szczypta Motorstorm i całkiem sporo Pure. W niczym to nie ujmuje miodności nail'd. Techland poskładali to do kupy wystarczająco dobrze, by ich produkcja broniła się sama.

GAZ DO DECHY I ALLELUJA

Podstawowymi cechami nail'd są ponadprzeciętna prędkość i typowo zręcznościowy charakter. Jasne jest więc, że zasady zabawy nie mogą być szczególnie skomplikowanie, i tak też jest w rzeczywistości. Jak to w wyścigach – do mety należy dotrzeć pierwszym, a do osiągnięcia tego celu używa się zaledwie trzech przycisków: gazu, hamulca (rzadko) oraz turbo. Ten ostatni jest oczywiście najważniejszy, ale by z niego skorzystać, trzeba wcześniej nabić przynajmniej fragment paska turbo. Można to uczynić w dwojaki sposób. Pierwszy to przejeżdżanie przez płonące bramki i loty przez płonące obręcze. Drugim, bardziej wymyślnym sposobem, jest wykonywanie tak zwanych „boost feats". Spychanie przeciwników, idealne lądowanie po skoku czy jazda do góry nogami (sic!) nagradzane są właśnie dopalaczem. Nawet przejechanie ośmiu sekund na nieustannym turbo nagradzane jest w ten sposób. Możecie więc wyobrazić sobie, że tempo rozgrywki jest dość intensywne. To właśnie kochamy najbardziej w arcade'owych wyścigach i na tym polu gra Techlandu nie zawodzi.

ROLLER-COASTER

Nail'd nie byłoby takie zabawne, gdyby nie trasy zakręcone jak świński ogon. Być może brakuje im charakterystycznych elementów, dzięki którym zapadałyby głęboko w pamięć, ale ze swojego zadania wywiązują się doskonale – dodają jeszcze więcej emocji do i tak miodnego ścigania się. Są tu wielkie wyskocznie, tunele, jeżdżenie po niemal pionowych ścianach (np. po murze zapory wodnej) czy lot kilkaset metrów w dół. Nie brakuje również ostrych zakrętów, na których droga przy okazji gwałtownie wznosi się lub opada. Wspomniałem już o skrótach i alternatywnych drogach?

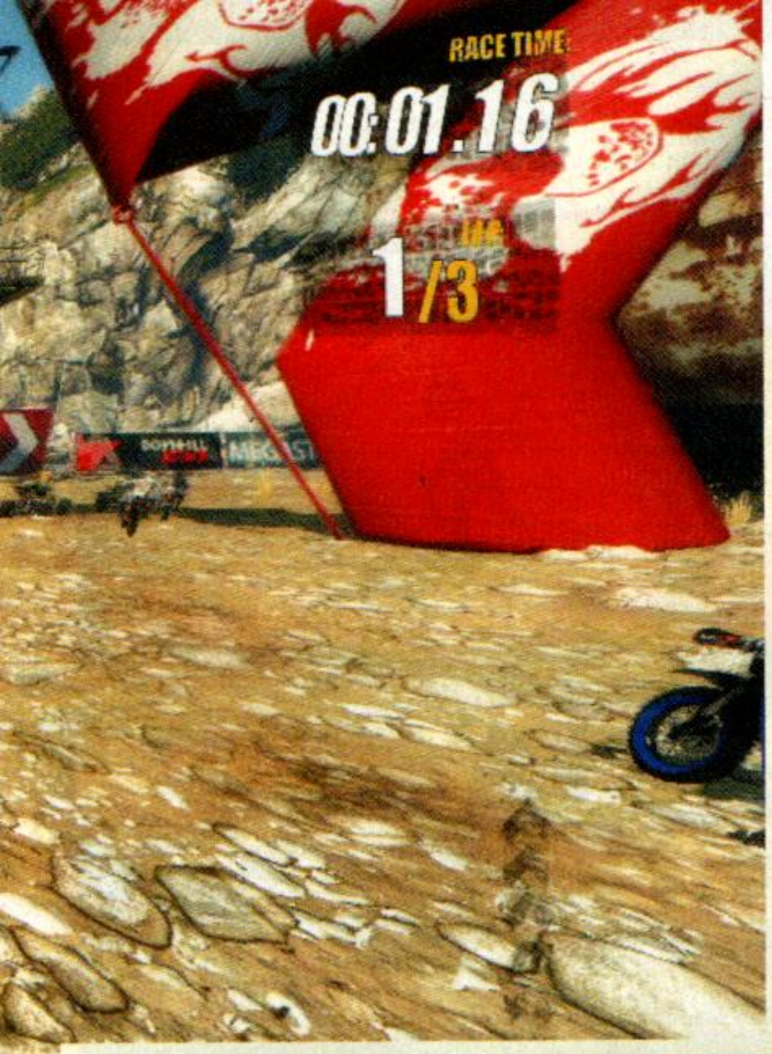
Jest dobrze, choć nie idealnie. Przy tej całej prędkości można się zgubić i wyskoczyć w nieco innym kierunku niż życzyłaby sobie tego gra, co kończy się przymusowym przywróceniem na tor. Mam też wrażenie, iż trasy prezentują się bardzo podobnie, pomimo że przebiegają w różnych strefach klimatycznych. Może wynika to z faktu, że strzałki wskazujące kierunek jazdy i płonące obręcze wszędzie wyglądają identycznie?

NIE TYLKO MARIO KART

Jeździ się naprawdę przyjemnie, jest szybko i ekscytująco, błoto i woda tryskają na ekran, ale niestety rozgrywka ma też swoją mroczną stronę, a na imię jej poziom trudności. Bardzo się zdziwiłem, gdy pierwsze dziesięć wyścigów w trybie kariery ukończyłem na pierwszym miejscu bez jakiegokolwiek treningu. I to z przewagą w okolicach trzydziestu sekund nad resztą stawki. Nie myśląc wiele wszedłem do opcji, zmieniłem domyślne ustawienie „easy" na trudniejsze i... wygrałem kolejne dziesięć wyścigów widząc przeciwników jedynie na starcie. Po tych dwudziestu zwycięstwach wreszcie musiałem zacząć się starać, ale nadal nie było trudno. Trzeba spojrzeć prawdzie w oczy: nail'd to gra dla mas, czyli w dzisiejszym żargonie „każualowa", więc i poziom trudności jest taki, a nie inny. Wydaje się, że autorzy pomyśleli tryb singleplayer jako wstęp do rozgrywek wieloosobowych na kanapie i w sieci. Tu gracza spotyka kolejny zonk. W takiej typowo zabawowej, a nawet imprezowej grze nie ma split-screena! Ja wiem, że inwestujemy w usługi sieciowe, że podzielony ekran pachnie zeszłą generację albo (o zgrozo!) konsolą Nintendo, ale... naprawdę? Naprawdę nie dało się wsadzić opcji zabawy choćby dla dwóch osób na jednej konsoli? No dobra, to może cho-

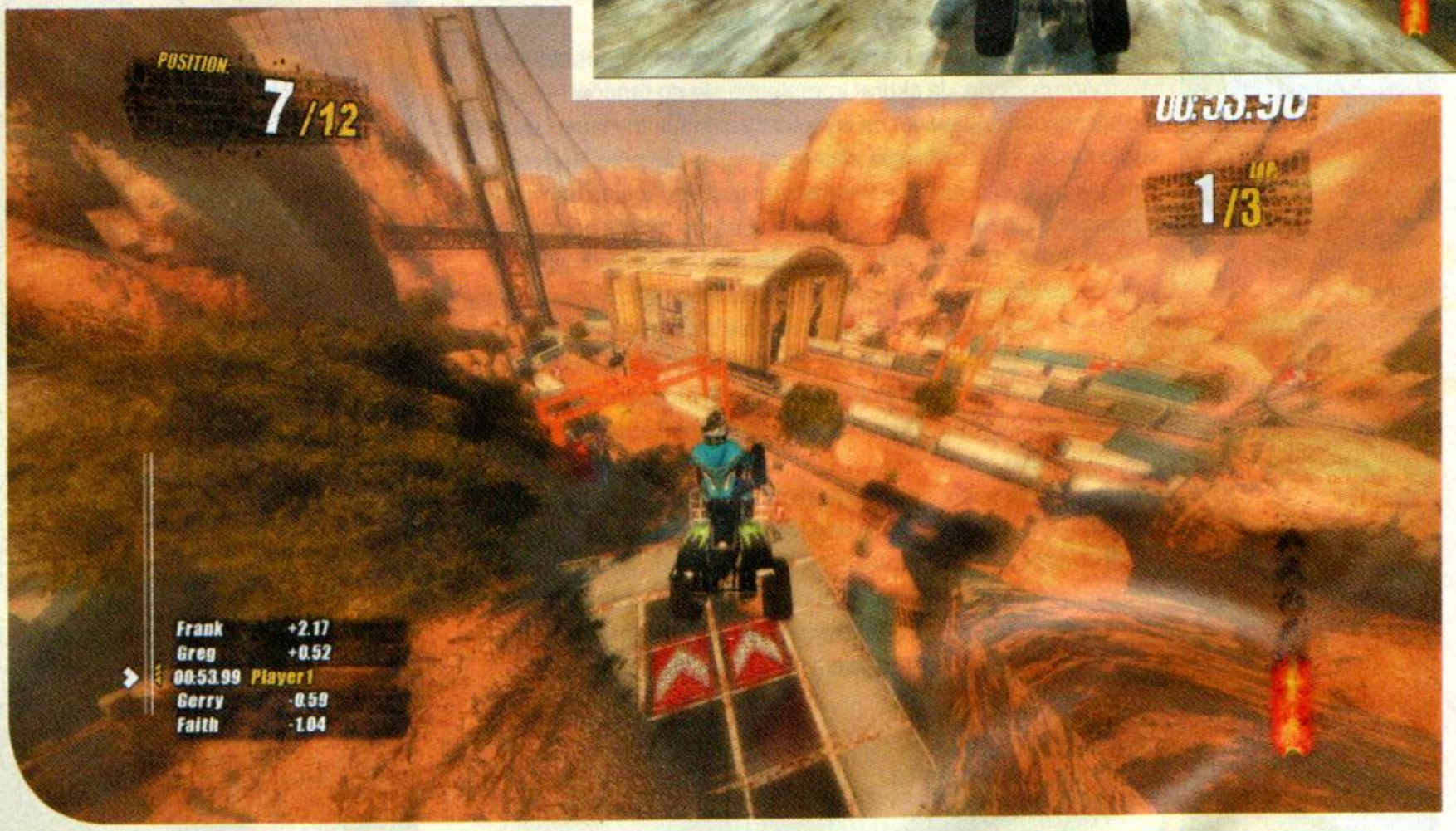
ZDZIWIŁEM SIĘ, GDY PIERWSZE DZIESIĘĆ WYŚCIGÓW W TRYBIE KARIERY UKOŃCZYŁEM NA PIERWSZYM MIEJSCU BEZ ŻADNEGO TRENINGU. Z PRZEWAGĄ W OKOLICACH TRZYDZIESTU SEKUND

ROZTOPIONE MASŁO Nail'd to ładna gra, choć u nikogo nie spowoduje opadu szczęki. Najważniejsze jednak, że animacja jest doskonale płynna i nie zwalnia ani na moment.



KIEROWCA Można ustawić płeć awatara, jak i jego kombinezon – tych ostatnich z czasem odkrywa się coraz więcej. W sumie zbyteczny dodatek, gdyż przy tej prędkości i tak niewiele widać.

ZAGADKA Z jakiegoś względu obraz w nail'd nie wypełnia całego ekranu. Na górze i dole pozostawiono malutkie, może centymetrowe, czarne pasy.



Kariera i okolice

W trybie kariery czeka kilka konkurencji z czego większość to delikatne wariacje zwykłego ścigania się. Są wyścigi z kilkoma okrążeniami; od punktu A do B; wreszcie serie wyścigów. Jedyną odskocznią są konkursy trików, to jest wspomnianych w tekście „boost feats". Razem z turbo gracz dostaje punkty, które decydują o zajmowanej pozycji. Ale jest jeden kruczek: w momencie dojechania do mety przez jednego z zawodników, wyniki punktowe reszty zaczynają powoli maleć. Dlatego nie można sobie odpuścić wyprzedzania konkurentów. Bardzo fajny pomysł, szkoda tylko, że rzadko w karierze wykorzystywany. Oprócz powyższych, są jeszcze tak zwane „mutators" czyli zmiany zasad wyścigów. Może to być brak stłuczek (przenika się przez przeciwników) albo nieskończone turbo, lub też obie naraz – trudno opisać słowami, co się dzieje na ekranie.

CHEMIA I...

Fizyka. Również nie jest najmocniejszą stroną nail'd. Wszystko jest w porządku, gdy gracz jedzie z góry wyznaczoną trasą, ale jeżeli z niej zboczy, zaczynają się problemy. Bandy (najczęściej w postaci drzew albo skał) zdają się pomagać graczowi, zazwyczaj popychając go w dobrym kierunku. Upraszcza to grę jeszcze bardziej, gdyż utrzymanie się na drodze przestaje mieć aż tak kluczowe znaczenie. W takich momentach wychodzi też na jaw, że efekt prędkości jest trochę tani. Jeżeli zablokujecie się na przeszkodzie, ale będziecie uparcie trzymać gaz, to kiedy w końcu ją miniecie, wystrzelicie do przodu jak pocisk, kompletnie ignorując konieczność rozpędzenia się. Na tym nie koniec problemów. Również kraksy nie działają do końca poprawnie. Krótko mówiąc, to czy odbijecie się od przeszkody, czy też rozbijecie się na dziesiątki kawałków jest czystą loterią – nie da się tego przewidzieć. Swoją drogą, przywracanie do wyścigu po kraksie trwa na tyle krótko, że da się spokojnie utrzymać pozycję. Ba, gra musi przecież przenieść gracza na w miarę stabilny fragment trasy, więc niekiedy nawet na tym się zyskuje! A gdzie wyzwanie, które zatrzyma gracza przed konsolą?

Z GÓRKI NA PAZURKI

To nie wszystkie niedoróbki nail'd. Dziwi, że gdy gracz odkryje nową część do swojego quada (lub motoru), to nie zostaje poinformowany jaka to część. Tak samo gra w żaden sposób nie zaznacza, które wyścigi w karierze już wygraliśmy – widać tylko te, które odblokowaliśmy. Trochę to irytuje, ale nie są to poważne wady. Tak samo jak opisane wcześniej problemy z fizyką, dają się one we znaki raczej sporadycznie. Najważniejsze, że sprawdza się sam rdzeń zabawy. Slalomy pomiędzy drzewami, skoki na setki metrów, mordercze zakręty – to wszystko podnosi adrenalinę aż miło. Nie bez powodu przygotowano ostry rockowy soundtrack, zawierający utwory takich zespołów jak Slipknot czy Queens of the Stone Age. Pasuje idealnie do wydarzeń na ekranie i nakręca do jeszcze szybszej jazdy. Ryki silników stanowią przysłowiową wisienkę na torcie, chociaż przy dłuższej sesji ściszałem nieco dźwięk, ale może po prostu mam słabą głowę.

Czy warto nail'd kupić? Niewątpliwie gra ma wady, z czego największą jest brak split-screena. Nie jest to jeszcze poziom najlepszych światowych produkcji, ale jest ładnie i miodnie. Jeśli macie ciśnienie na szalone i ultraszybkie wyścigi w ekstremalnych warunkach, to naprawdę więcej Wam nie potrzeba. ■■

OCENA 6.8/10

+ PRĘDKOŚĆ, ZBIERANIE TURBO, WYKRĘCONE PLANSZE, MUZYKA
– BRAK SPLITA, FIZYKA, POZIOM TRUDNOŚCI

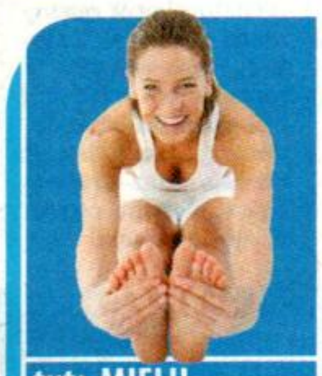
POLSCY RZEMIEŚLNICY DAJĄ W PALNIK

CZTERY STRONY ŚWIATA W nail'd pościgamy się na pustyni, w lesie, na ośnieżonych terenach górskich oraz w Grecji, charakteryzującej się antycznymi ruinami oraz pożarami łąk (?). W sumie daje to czternaście tras – zawsze chciałoby się więcej, choć nie jest to jakoś szczególnie mała liczba. Może DLC?

KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

ZUMBA FITNESS

PO ZABAWIE Z TĄ GRĄ DOROBIŁEM SIĘ SZEŚCIOPAKA



txt: MIELU

XBOX 360

- **WYDAWCA** Majesco
- **PRODUCENT** Pipeworks
- **LICZBA GRACZY** 1-4
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 3 lat

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■□□□□□□□□
DESIGN ■■□□□□□□□□

GULASH: Olaboga. Były gry taneczne, są gry fitnessowe, no to czas na połączenie tańca i fitnessu w jeden atrakcyjny inaczej zestaw. Co dalej? Muzyka będzie śnić mi się się po nocach „Rico! Suave!", przed oczami mam twarz Lorenzo Lamasa czy chłopców z zespołu Aventura, nie wspominając już o znienawidzonej Lambadzie. Kolejna gra dla lasek i tylko dla nich, choć lepiej jak wspomiał Mielu tańczyć w realu. Z latino loverem. 2/10

Niestety nie tego na brzuchu, a tego w lodówce – kupiłem sobie, by zapomnieć o czasie spędzonym z Zumba Fitness. Nie chodzi mi bynajmniej o to, że Kinect zarejestrował moje nieudolne podrygiwanie i wrzucił to na ekran, przypominając mi tym samym, jak kijodszczotkowe są moje ruchy. Takich akcji w grze nie ma. Nawet trochę szkoda, bo skoro kamerka potrafi takie coś zrobić (choćby w Get Fit With Mel B), to taka opcja mogłaby się w grze pojawić. Skąd zatem sześciopak w lodówce? Zumba Fitness jest okrutnym szrotem, a myśl, że takie „gry" ukazują się w grudniu, wprawiła mnie w marny humor i musiałem go sobie jakoś poprawić.

Do rzeczy. Zumba to po części taniec, a po części fitness. Generalnie chodzi o to, by ruszać się w rytm latynoskich kawałków i przy okazji gubić zbędne kilogramy. A skoro tak, w grze nie ma żadnych znanych piosenek, kit-hitów Lady Gagi i innych Justinów Bieberów. Imprezy przy tym nie zrobicie, ale też nie takie było założenie, więc się nie czepiam. Przyczepię się natomiast do śmigania po menusach. Nie można po prostu machnąć ręką, by wybrać tryb czy zmienić opcję. Trzeba umieścić rękę w konkretnym punkcie, chwilę odczekać i dopiero lekko przesunąć w bok. Wiem, że to nie wina Kinecta, ale jeśli tak ma wyglądać rewolucyjne sterowanie, to ja się wypisuję i poszukam sobie nowego hobby.

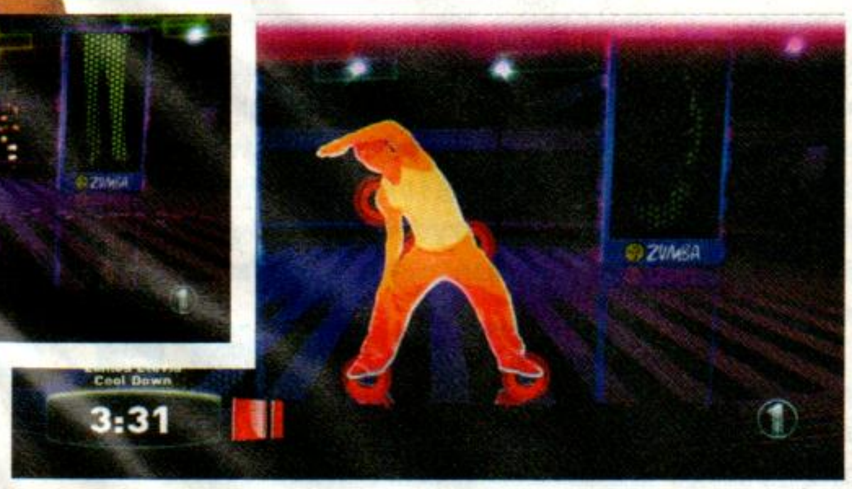
Pal sześć chodzenie po menu, najważniejsze by dobrze się tańczyło/ćwiczyło. Ja akurat kompletnie się do tańców nie nadaję, ale jak się okazuje nawet na wysokim poziomie trudności radziłem sobie nieźle. Nic dziwnego, skoro gra wcale nie przejmuje się tym, jak bardzo dokładnie powtarzam ruchy tancerza samotnie gibającego się na ekranie (tak jakby w tle nie mogły podrygiwać jakieś ludki). Gostek jest giętki jakby miał kości z gumy, jednocześnie rusza rękoma, nogami, biodrami, wygina głowę, barki – kompletnie nie ogarniam, ale staram się naśladować najprostsze ruchy i okazuje się, że to wystarczy. To po co w ogóle te poziomy trudności? Poprawne rozpoznawanie ruchów w grze na Kinecta to fundament. Bez tego zabawa nie ma sensu.

Zróbcie sobie dobrze i zapiszcie się na taniec – poznacie fajnych ludzi, instruktor poprawi Wasze błędy, a i tak spocicie się i schudniecie. Zrobicie też dobrze innym graczom, bo im mniejsza sprzedaż takich crapów, tym większa szansa, że przestaną być produkowane i nie doczekamy się Zumba Fitness: Tańcz z Agustinem Egurrolą... ■■

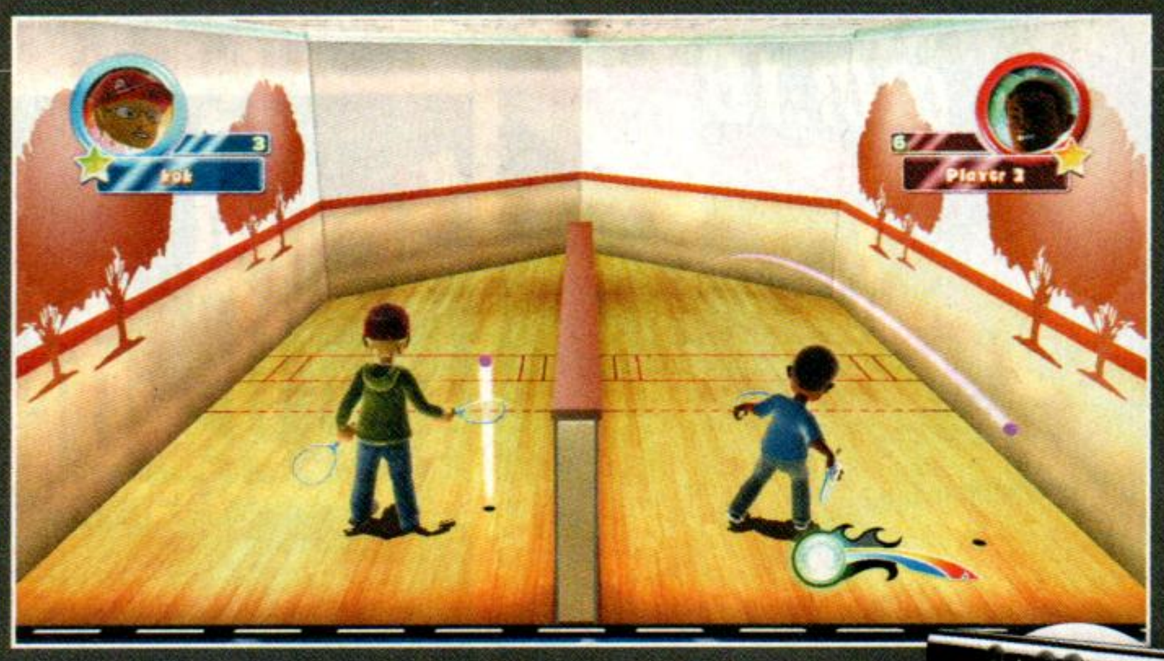
OCENA **2.7/10**

+ DOBRY SZEŚCIOPAK NIE JEST ZŁY
− TANCERZ SWOJE, JA SWOJE – BEZ SENSU TAKIE GRANIE

LATINO CRAPO, HOLA!



Wii i PSMove też mają swoją Zumbę. Crap-zaraza dotyka wszystkich konsol. Chrońcie je, nie kupujcie ZF!



KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

GAME PARTY IN MOTION

NOWY KRÓL KINECTOWYCH IMPREZ? SPRAWDŹMY

txt: MIELU

XBOX 360

- **WYDAWCA** Warner Bros.
- **PRODUCENT** FarSight
- **LICZBA GRACZY** 1-16 (4)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 3 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□
DESIGN ■■■□□□□□□□

GULASH: Początkowo myślałem, że to może być fajna gra imprezowa dla dorosłych ludzi – bilard, strzałki, cymbergaj... no dobra, pomijając ten nieszczęsny rzut podkową. Niestety szybko okazało się, że zabawa jest umowna. Wykrywanie ruchu działa jak chce, a nie tak, jak powinno, co widać choćby w bilardzie, czy wspomnianym cymbergaju. Zawsze w okolicach premiery nowego urządzenia – jakim w tym przypadku jest Kinect – pojawia się masa crapów, ale takiego zatrzesienia dawno nie widziałem. No dalej, która firma jeszcze nie wydała zestawu minigier. Bring it on. 4/10

Kolejny zestaw minigier na Kinecta? Superancko, skoro dobrze bawiłem się przy Kinect Sports, to chętnie dam szansę Game Party. Odpalam i jest dobrze – do wyboru szesnaście różnych konkurencji. Nie jest to zestaw gier sportowych, bo nie ma tu grania w piłkę, biegów przez płotki, czy skoków w dal. Jest za to rzucanie do kosza przez minutę, bilard („dziewiątka"), rzucanie podkowami, cymbergaj, rzucanie piłeczkami do kubków. Sporo tego rzucania, więc uznaję, że musi być dobrze zrobione. Nie jest. Co z tego, że do kosza trafiam kilkanaście razy z rzędu, skoro ręką macham od niechcenia? Sprawdzam czy taki dobry jestem rzucając podkowami. Tym razem wykonuję ruch od dołu, otwieram nawet pięść – że niby wypuszczam podkowę z ręki. Avatarek twardo trzyma ją dalej. Później zdarza mu się to jeszcze kilkanaście razy, ale od czego to zależy? Nie wiadomo, Kinect nie skumał jakiegoś ruchu. Podkowa ląduje blisko celu, mój ludek się cieszy, a avatar rywala kipi złością, zaciska zęby i tupie nogą. Ciska się jak Christiano Ronaldo podczas Gran Derbi. Animacja jest zawsze ta sama, po dwudziestym razie mam jej serdecznie dość.

Odpalam bilard. Gra każe mi ustawić kij – muszę chodzić w lewo w prawo. Ty jesteś kijem! – zdaje się krzyczeć do mnie gra. Precyzji w tym zero, więc ustawiam się do uderzenia jako tako i zatwierdzam, że taki kąt mi odpowiada. Loading. Teraz mogę już uderzyć wykonując ruch ręką do tyłu i do przodu. Ręce mi opadają. Nie można było tego lepiej skodować? Nie wiem, na przykład żebym mógł jednocześnie ustawić kąt i siłę strzału?

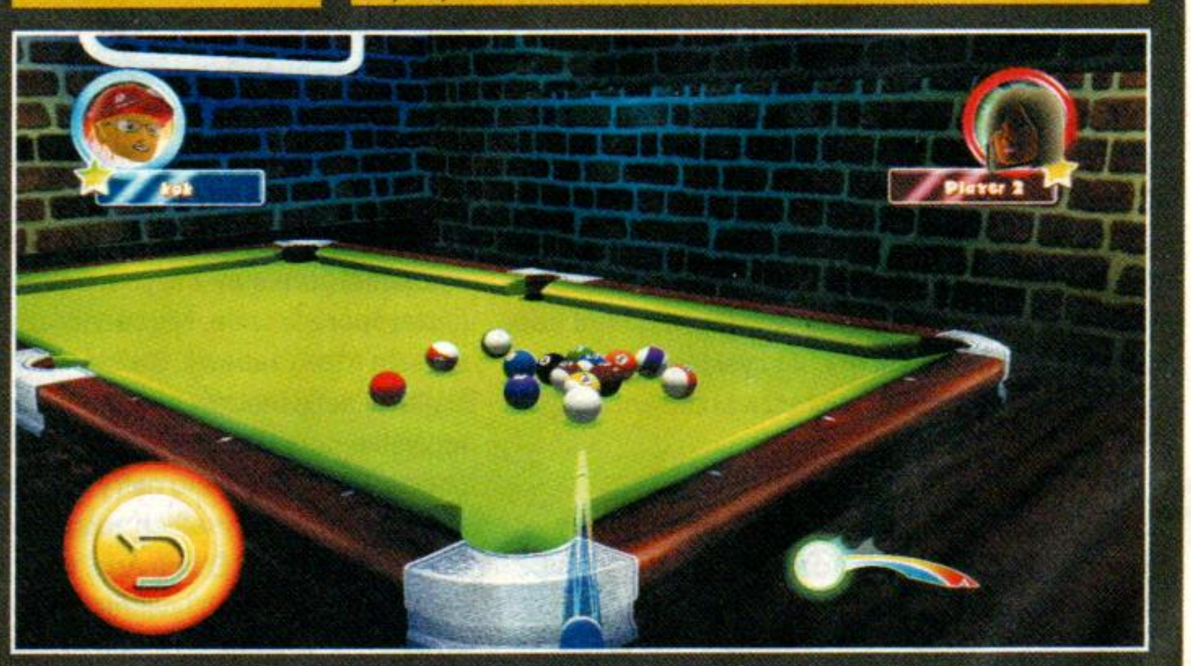
Próbuję cymbergaja. Konsola pierze mnie niemiłosiernie, wykorzystując fakt, że męczę się z trafieniem w wirtualny krążek – nie chodzi już nawet o siłę, czy kąt odbicia, po prostu nie mogę trafić. Nie wiem czy to lag, Kinect nie ogarnia jak ruszam ręką, czy to ja nie czuję wirtualnego stołu, ale grać się nie da. No to nie gram.

Skopane sterowanie rozkłada Game Party na łopatki, a szkoda, bo na imprezki byłaby jak znalazł – można rozgrywać turnieje w szesnaście osób. Ot, zestaw minigier wydany po taniości, więc ryzyko porażki żadne. Tym bardziej, że już były trzy części na Wii. Średnia ich ocen to ok. 35%. I wszystko jasne. ■■

OCENA **3.5/10**

+ SZESNAŚCIE MINIGIER DLA SZESNASTU OSÓB
− NIEDOKŁADNE I NIEFAJNE STEROWANIE, DENNA OPRAWA

NIE, NIE, NIE MA IMPREZKI



DEAD NATION

NIE CHCIAŁBYM ZOSTAĆ ZOMBIAKIEM

txt: GONZO

PLAYSTATION 3 /psn

- **WYDAWCA** Sony
- **PRODUCENT** Housemarque
- **LICZBA GRACZY** 1-2 (2)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Tytani developingu głowią się jak sprawić, by skryptowane eventy wyglądały spektakularnie i jednocześnie nie przypominały graczowi, że to tylko gra. Kombinują jak sensownie połączyć tryb singleplayer z rozgrywką wieloosobową. Upraszczają interfejs, tworzą intuicyjne sterowanie. Pełen szacun za to, ale czasami mam ochotę wrócić do korzeni, czyli arcade'owego naparzania – najlepiej w kooperacji. A jeśli jeszcze trafia się gra pozwalająca masakrować zombiaki, to już w ogóle cud, miód i orzeszki. Oczywiście, marzy mi się, by ktoś wziął taką prostą gierkę i wsadził do niej te wszystkie nowoczesne elementy. Dead Nation to czysty fun i o to chodzi. 7/10

Tylko z perspektywy gracza nie brzmi to najgorzej – z codziennej rutyny odpadają mycie i spanie. Ale nie możesz wyjść z domu, bo zaraz jakiś szaleniec nafaszeruje cię ołowiem. Spotkania z kumplami przestają bawić, kiedy zauważasz, że nie ma o czym gadać. Nie wpuszczają cię do klubówi; ba – nie możesz nawet uwiesić się na szyi tej pięknej blondynki po drugiej stronie ulicy. Przekichane.

ZARAŻONY, TO NIE BRZMI DUMNIE

Od początku Dead Nation zapowiadał się na zombiaczy Postal, a wygrzew totalny, panujący tu w każdej milisekundzie, każe zastanowić się, jaki chory umysł wpadł na pomysł premiery w okolicy Świąt. Po chwili wiedziałem, że ten umysł jest sprzężony z moim, jeśli chodzi o tak elementarne pojęcia jak jatka i grywalność.

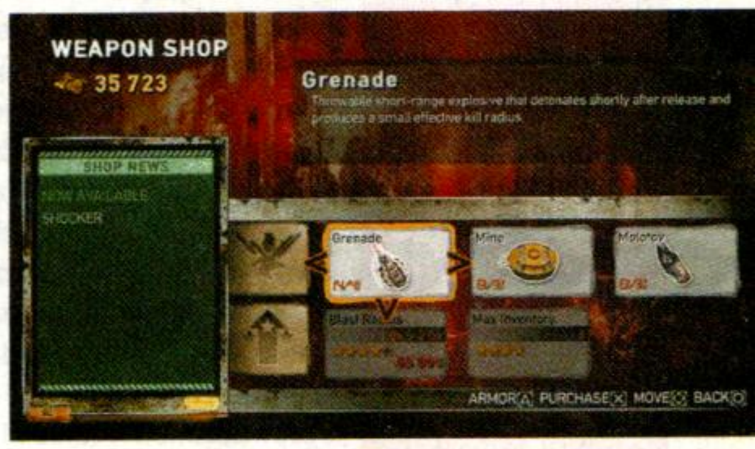
Akcję obserwujemy z ukosa, lewy analog odpowiada za poruszanie się, prawy za celowanie – jeśli graliście w Super Stardust, to nie musicie się martwić, czy sterowanie wejdzie wam w nawyk. Już weszło. Biegając po dzielnicach zarażonego wirusem miasta nie martwimy się o cele misji. Trzeba przeżyć i posłać do piachu jak najwięcej zombiaków. Doki czy stacja kolejowa – różnice pomiędzy poziomami są kosmetyczne. Nie możemy wejść do budynków, ale to nie przeszkadza.

Wrażenie, że Dead Nation to prostacka rzeźnia spływa razem z pierwszą krwią. Nieumarli dobrze maskują się wśród upstrzonych szczegółami poziomów. Potrafią atakować grupami po kilkadziesiąt sztuk, a czasami cwańszy z nich (pewnikiem przed zarażeniem jakiś inteligent) zachodzi od tyłu, czym wybitnie komplikuje sprawę. Co żwawsze sztuki nawet zmuszają się do sprintu. Postacie potrafią wypłacić zombiakowi kopniaka, kiedy ten naruszy ich przestrzeń intymną.

Z pomocą przychodzi otoczenie: auta funkcjonują jako bomby z opóźnionym zapłonem, a wybuchowe beczki dziarsko powstrzymają niemałą hordę. Już na początku

WYMIANA JEST BANALNA Najpierw Wy zasysacie Dead Nation z sieci za 47 peelenów, a potem to już tylko ono zasysa Was.

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA Każdą pukawkę można rozwinąć w odpowiednich sklepach, podobnie rzecz ma się ze zbroją i zdrowiem. Trzeba grać czujnie, nie pędzić przed siebie i trochę się rozglądać.



można posmakować ich mocy – przygotowano wąski korytarz z setkami zombich i kilkunastoma eksplodującymi pojemnikami. Szybkie wrzucenie granatu albo seria w beczkę i nieumarłe, poszarpane ciała furgoczą w powietrzu. Mocne? O to chodzi. Gore? Ale nie chore. Daje radę? I to jak!

MAMO, IDZIEMY POSTRZELAĆ DO ZOMBIE

Podstawowy pistolet w dobrych rękach potrafi zdziałać cuda, przepoławiając zombiaki z głośnym chlapnięciem juchy. Przytrzymując spust można naładować strzał i efektownie rozmieść kilku trupków, którzy gęsiego ustawili się na linii ognia. Masakrę w pełnym tego słowa znaczeniu zaczynamy szybko, kiedy po kilkunastu minutach zdobywamy karabin maszynowy. Zombie pod seriami padają w tempie facepalmów w internecie. Nie ukrywam, że miło jest patrzeć na poziomy zabarwiające się na czerwono. Nie mogło zabraknąć shotguna czy wyrzutni ostrzy, udało się zagwarantować kaloryczność każdego trafienia.

Miejscówki skąpano w mroku, więc olbrzymie wrażenie robi miotacz ognia, który rozświetla okolicę. Gra świateł to kolejna cegiełka znakomitej oprawy, choć poziomy mogłyby się bardziej różnić. Przynajmniej zachowana jest ciągłość klimatu. 10 misji zapewni kilka krwistych godzin gry, tyle że bez trybu multi taki tytuł nie miałby prawa bytu. Można strzelać wspólnie z kolegą obok albo przez sieć. W obu przypadkach liczy się zgranie – akcje, gdy w ostatniej chwili ratuje się kumpla przed atakiem urastają do miana lokalnych legend. Osłanianie się, szukanie bonusów, a przede wszystkim wspólne egzekucje nieumarłych stanowią o mocy Dead Nation. Gra ma genialny kod sieciowy, nawet w przypadku tragicznego połączenia drugiej osoby można bezstresowo się bawić, a na partnera nigdy nie czekałem dłużej niż minutę.

Dead Nation to kawał porządnego wygrzewu dla prawdziwych zombie-antyfanów. Słabe jest tylko rozmieszczenie checkpointów, a skrypty mocno dają o sobie znać przy kolejnych przejściach gry. Znalazło się za to miejsce na szczyptę humoru – rozwalił mnie tekst z menu o tym, że „Centrum Bezpieczeństwa Ocalałych wykluczyło podobieństwo między zombie a boysbandami". Nie byłbym taki pewien. ■■

NIEPOWSTRZYMANI Momenty, w których czujemy się osaczeni, nie należą do rzadkości, ale autorzy się tym szczycą. To nie jest przerysowana gra w stylu Dead Rising, a walka o przetrwanie.

Póki my nie żyjemy

Polacy radzą sobie znakomicie w sieciowych zmaganiach w Dead Nation. Prym w rankingu państw wiodą co prawda Finowie (wszak to fińska gra) i Amerykanie (oni i to ich uwielbienie do zombie), ale nasi rodacy dzielnie okupują trzecie miejsce na podium i nie zamierzają się stamtąd ruszać. Co prawda nie miałem szczęścia trafić na Polaka w partyjkach sieciowych, ale w ogniu walki narodowość schodzi na drugi plan. Chyba, że ktoś podaje się za obywatela Zombielandu.

OCENA 8.0/10

+ MIAŁO BYĆ SYTE STRZELANIE DO ZOMBIE? I JEST!
– CHECHKPOINTY, GRA NA DWA-TRZY PRZEJŚCIA, CENA

JAK BĘDZIESZ NIEGRZECZNY, ZOSTANIESZ ZOMBIE

PRINCE OF PERSIA TRILOGY

UBISOFT WYWOŁAŁ PARADOKS CZASOWY

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Ubisoft
- PRODUCENT Ubisoft
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Jedna z najlepszych serii wszech czasów w HD na konsolach nowej generacji? Dawać mi to. I to wraz z wnioskiem urlopowym. Zaraz, zaraz, bo straciłbym kilka dni wolnego i przy okazji mocno się zdenerwował. W Oddworld: Stranger's Wrath z przyjemnością zagram, bo producent solidnie dopracowuje swoją produkcję. W przypadku Prince of Persia wyższa rozdzielczość to trochę za mało. Takie „cuda" to ja mogę obejrzeć na moim laptopie. 5/10

Z zażenowaniem patrzę, jak Książę po raz kolejny ginie, bo wskakuje prosto w przepaść zamiast wbiec pionowo po ścianie, jak mu nakazałem. Przeklinam sterowanie, które nie jest najgorsze, ale na Trygława i Swaroga, to przecież platformówka i jeśli jej twórcy wymagają ode mnie precyzji, to niech nie utrudniają mi życia i dopilnują, by sterowanie było idealne. Wtem uświadamiam sobie, że wściekam się na grę, która ukazała się siedem lat temu i złość szybko zamienia się w podziw. Czy w 2003 roku jakakolwiek inna zręcznościówka 3D była równie szybka i płynna co pierwsza część trylogii Piasków Czasu? Sterowanie, na które się złoszczę wtedy musiało być przełomowe i oznajmiało koniec ery topornego grania. Jak wiele nowych elementów, bez których dziś nie wyobrażamy sobie gier (nie tylko platformówek) wprowadzono w Prince of Persia: Sands of Time? Cofanie czasu nigdy wcześniej nie zostało tak dobrze zrobione, a dziś rewind to opcja niemal obowiązkowa w samochodówkach. Czy ktoś przed Księciem biegał po ścianach? A przecież dziś mało który bohater gry video tego nie potrafi.

KOLEKCJONER PIASKU

Prince of Persia to kolejna „kolekcja" gier z poprzedniej generacji, podciągniętych do HD i wydanych na PlayStation 3. Był już God of War i Sly, a teraz przyszła kolej na Księcia. Dodano trofea, animacja trzyma stałą liczbę klatek – czkawki animacji były jedną z większych wad trylogii Piasków Czasu. Powodów do zachwytów nad jakością grafiki nie ma, zwłaszcza jeśli chodzi o Sands of Time. Trzeba wybaczyć siedmioletniej, trójwymiarowej grze, że postacie składają się z niewielkiej liczby polygonów, dlatego są kanciaste, trochę karykaturalne. Ruchy Księcia również mogłyby być płynniejsze. Pomyśleć, że w 2003 roku przecieraliśmy oczy ze zdumienia nie mogąc uwierzyć, że postać w grze może mieć tyle animacji ruchu i wyglądać tak naturalnie. Warto zagrać choćby po to, by uświadomić/przypomnieć sobie, że dziś gry wyglądają fenomenalnie.

W skład kolekcji wchodzą trzy gry. Świetne Sands of Time – najgorzej wygląda, walki są frustrujące, Książę często ginie, bo gra źle odczytuje zamiary gracza, ale za to klimatem przebija pozostałe dwie części. Nędzne Warrior Within – to subiektywna opinia, nigdy nie mogłem przekonać się do tej gry, bo odrzucał mnie nacisk na walki, nudne elementy platformowe i „mroczny" Książę. Wreszcie bardzo dobre The Two Thrones – z cichymi zabójstwami pozwalającymi unikać walk. Książę biegający po mieście wygląda jak Altair i w pewnym momencie złapałem się na wyszukiwaniu elementów, które wskazywałyby, że w już tamtym czasie twórcom serii po głowach chodził pomysł stworzenia Assassin's Creed.

TRZYDE Wciąż żadna gra nie przekonała mnie do zakupu telewizora 3D, ale gdy już będę taki miał, zagram w PoP Trilogy jeszcze raz. Tak, Ubisoft dodał obsługę 3DTV. Pewnie to łatwiejsze, niż grzebanie w kodzie i poprawianie błędów.

SAM FISHER W HD Ubisoft wyda Splinter Cell w HD. Znów tylko na PS3. To jasne, PS3 nie ma wstecznej kompatybilności.

RUCHOME PIASKI

Kupować? Oczywiście, że kupować. Trzeba zobaczyć, jak zmieniały się gry i w jak bardzo fajnych dla graczy czasach żyjemy. No i by docenić geniusz ekipy Ubisoftu, szczególnie widoczny przy Sands of Time. Poza tym to trzy gry w cenie jednej, więc nie ma mowy o kasie wyrzuconej w błoto. Ubi należy się jednak lekka chłosta. Przede wszystkim za brak napisów – nie znalazłem opcji włączenia ich w pierwszej i trzeciej części. Nie każdy zna angielski, a w ferworze walki bohatera po prostu nie słychać. Księciu zdarza się przenikać przez obiekty, a nawet zacinać i nie wiadomo, czy próbować się wydostać, czy lepiej zwyczajnie zresetować grę. Kilka razy musiałem zaczynać zabawę od punktu kontrolnego, bo np. towarzysząca mi Farrah nie skumała, że odsłoniłem dziurę w ścianie, przez którą mogła przejść i tylko stała, nie wiedząc co ma ze sobą począć.

Wszystkie te błędy można wybaczyć, bo to już leciwe gry. Liczy się tylko to, że da się przyzwyczaić do sterowania i pomimo lekkiej frustracji czerpać przyjemność z grania w nie. Mnie trylogia wciągnęła jak ruchome piaski, czego również i Wam życzę. ■■

LEKCJA Zagrałem w PoP Trilogy i znów zacząłem bić pokłony przed Naughty Dog za wygodę grania, płynność rozgrywki i jej różnorodność w Uncharted 2. Nie chcę już słyszeć, że „kiedyś gry były lepsze".

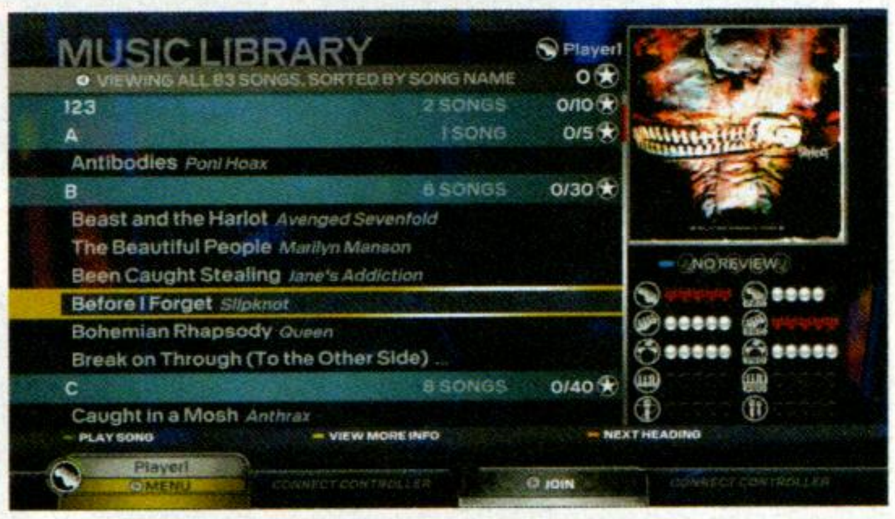
OCENA 7.0/10

+ DOBRA CENA ZA TRZY GRY. PŁYNNA ANIMACJA
– DROBNE BŁĘDY. STAROŚĆ NIE RADOŚĆ

CAŁKIEM UDANA PODRÓŻ W CZASIE

Sinusoida

Z całej trylogii najlepiej zapamiętałem Sands of Time i postanowiłem przejść grę jeszcze raz w HD, by zobaczyć, jak bardzo moje wspomnienia różnią się od rzeczywistości. Okazało się, że bardzo. Długie wspinaczki na wysokościach zapierające dech w piersiach, to tak naprawdę kilka skoków i przebieżek po ścianach. „Genialne" zagadki okazały się banalne. A później zobaczyłem, że przeszedłem 60 procent gry w 3,5 godziny. Nie wiem czy to ja nauczyłem się grać, czy po prostu zawodzi mnie pamięć.



STAND ALONE COMPLEX Jeśli nie interesuje Was import piosenek ani DLC, pozostaje Wam grać 83 kawałki z płyty. Dziwna to lista. Obok Slipknota jest Roxette, The B-52s, Elton John i Tokio Hotel.

ROCK BAND 3

TO NAJLEPSZY, ALE BYĆ MOŻE OSTATNI ROCK BAND

txt: MIELU

PS3 | XBOX 360 | Wii

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Harmonix
- LICZBA GRACZY 1-7 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Wydawałoby się, że formuła gier muzycznych „na gitarę" już została wyczerpana, tymczasem pionierzy gatunku – czyli Harmonix – potrafili jeszcze wymyślić coś nowego. Za jakieś dwa tysiące złotych. Szacun, że stare kawałki ruszą z nową perką, ale tyle kasy nie dam. Dla mnie więc będzie to kolejny zestaw kawałków. 7/10

Nie przypominam sobie, by Harmonix kiedykolwiek stworzyli grę dla pieniędzy. To znaczy, każda gra jest tworzona dla kasy, ale im akurat zależało na popularyzacji muzyki. Po odklejeniu się od Activision i przyłączeniu się do MTV i EA, próbowali zmieniać gatunek gier muzycznych, dbali o jego ewolucję. W tym czasie Neversoft tłukł kolejne części i spin-offy Guitar Hero. Activision zarabiało na nich grube babilony i zdawało się nie zwracać uwagi na jęczenie muzyków, że GH nie ma nic wspólnego z prawdziwym graniem. Harmonix wzięli sobie to do serca i stworzyli Rock Band 3, w którym naprawdę można nauczyć się grać. Problem w tym, że EA już nie chce z nimi współpracować, bo na siebie nie zarabiają. Tak to już jest w tej branży – można być pionierem i wizjonerem, ale na koniec dnia liczy się kasa. A jak jej nie ma, to cześć.

BYCIE PRO KOSZTUJE

Nie ma szans, by Rock Band 3 odniósł sukces. Gra może się sprzeda, ale tym razem chodzi o to, żeby sprzedawały się nowe instrumenty do niej, a więc bardziej rozbudowana perkusja, gitara całkowicie inna niż do tej pory i – nowość – instrument klawiszowy. Każda z tych zabawek jest droga. Bezprzewodowy keyboard (właściwie to keytar, bo można doczepić pasek i przewiesić sobie instrument przez bark) kosztuje ok. 330 złotych, a wiosło ze 102 (!) przyciskami ok. 930 PLN (!!). Oczywiście trzeba je sprowadzić zza granicy, bo w Polsce nie są oficjalnie sprzedawane. Harmonix już szykują prawdziwą gitarę strunową do RB3. Szkoda, że nie można podpiąć innego prawdziwego instrumentu – ludzie mają w domach gitary, które kurzą się w szafach.

Zabawki te są niezbędne do zabawy w trybie Pro, w którym można nauczyć się grać na prawdziwych instrumentach. Wymiatacie na plastikowej perce? Cztery gary to dla Was nic? Nowa perkusja ma trzy dodatkowe talerze, więc jest trudniej. Nie oznacza to, że na ekranie nagle pojawia się siedem ścieżek z nutkami. Ot, po prostu nutki jednego koloru mają różne kształty – kreski (jak do tej pory) i okręgi (talerze). Z kolei gitara ma aż 102 przyciski, bo każdy z nich odpowiada fragmentowi jednej z 6 strun na jednym z 17 progów, jak w prawdziwej gitarze. Tym razem na ekranie nie lecą nutki, a liczby, więc np. dwójka najbliżej lewego krańca ekranu oznacza drugi przycisk na pierwszej (od góry) strunie. Do tego gra jeszcze dokłada akordy, więc jeśli ktoś umie grać na prawdziwym instrumencie, w końcu będzie mógł bawić się Rock Bandem i nie musiał mówić, że w niego zasysa. A kto nie umie, ale poświęci czas na trening, ten się nauczy grać i będzie mógł podrywać laski (albo facetów). Wcale nie powtarzam sloganu reklamowego.

W nauce pomaga fakt, że przygotowano lekcje dla każdej piosenki – rozłożono je na czynniki pierwsze i można je ćwiczyć aż uda się zagrać. I to jest Pro.

FUN CZY HARD WORK?

Gitary i perkusje były już wcześniej, ale keyboard to największa nowość od czasu garów w pierwszym Rock Band. Można na nim grać nie tylko w trybie Pro (dwie oktawy), ale także w podstawowym. Naciska się wtedy tylko pięć przycisków, zupełnie jak na klasycznym plastikowym wiośle. Nareszcie nie trzeba grać klawiszy w Bohemian Rhapsody na gitarze, no i dzięki dodatkowemu instrumentowi można powiększyć zespół. Razem z możliwością śpiewania przez trzy osoby znaną z The Beatles: Rock Band, daje to w sumie opcję zabawy dla maksymalnie siedmiu osób (perka, bas, gitara, klawisze, trzy wokale).

Brzmi imponująco, tak jak imponujące jest, że na płycie jest ponad 80 piosenek, a można zaimportować prawie wszystkie z DLC i poprzednich części, co daje ok. 2000 kawałków! Mało tego, Harmonix od początku tak tworzyło swoje gry, że każdą z tych dwóch tysięcy piosenek można grać na perkusji w trybie Pro. I wszystko fajnie, ale ile osób to wszystko doceni? Rock Band 3 jest najlepszą grą muzyczną, jaka powstała, ale tylko w pełnym zestawie. Bez nowych, koszmarnie drogich instrumentów, jest jedynie kolejną, bardzo dobrą częścią z bardzo różnorodną muzyką. Stać Was na zakup? Podbijcie ocenę nawet do 9.5, bo to zupełnie nowa jakość. ■■

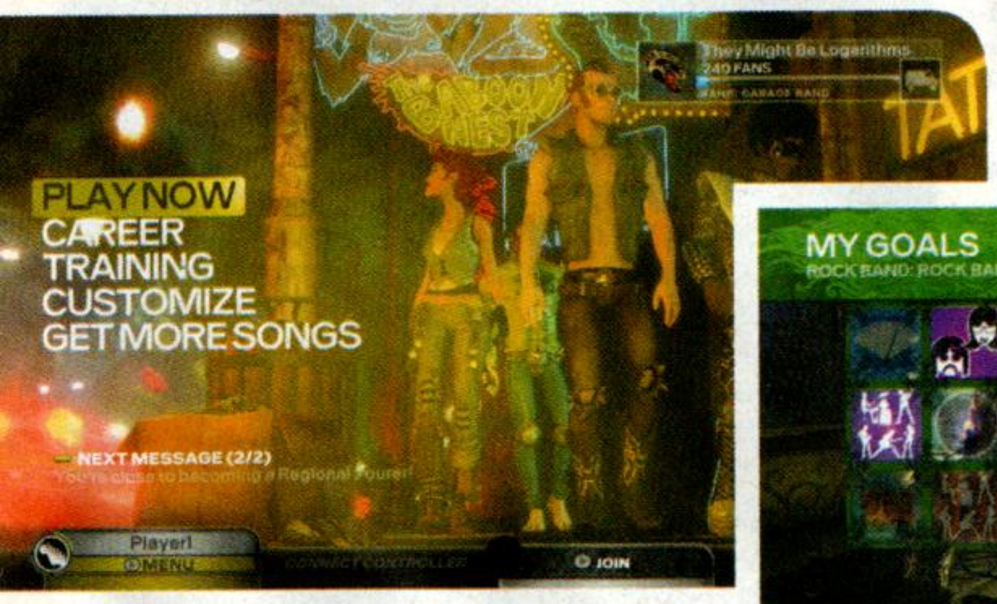
Fani = imprezka

Tryb kariery zastąpiło zaliczanie challengy – dla każdej piosenki przygotowano kilka (dla każdego instrumentu). Nagrodą są fani, a im więcej fanów, tym więcej bonusów się odblokowuje. Ale nie to jest najlepsze w Rock Band 3, a możliwość dołączenia do gry i odłączenia w dowolnym momencie, zmiany poziomu trudności, a nawet instrumentu bez przerywania innym grającym. To doskonała opcja na imprezy (dlatego w Guitar Hero występuje w Party Mode) i cieszę się, że Harmonix o niej pamiętali.

OCENA 8.0/10

+ CHALLENGE, DROP IN/OUT, IMPORT (2K KAWAŁKÓW!), PRO MODE
– PRO MODE TO CUDO, ALE CENA INSTRUMENTÓW TO PRZESADA

GOTOWI NA PRAWDZIWE GRANIE?



COFKA Musicie pilnie zapauzować? Nie ma sprawy, gdy wrócicie do zabawy, gra cofnie Was o kilka nutek żebyście mogli wejść płynnie do grania bez błędu.

INFINITY BLADE

ZAPĘTLONY DUNGEON CRAWLER NA SZYNACH. JASNE?

txt: MIELU

iPhone | iPad | iPod T

- WYDAWCA Epic
- PRODUCENT Chair Ent.
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Gra, która przekonała mnie, by zwracać baczniejszą uwagę na gry z AppStore, a także by o najlepszych z nich wspominać również w enplusie na początku zmiażdżyła mnie grafiką – Unreal Engine na platformach Apple wygląda po prostu niesamowicie, to trzeba zobaczyć na własne oczy. Po 30 minutach entuzjazm mi nieco opadł, bo zobaczyłem wszystko, co gra oferowała – w miarę proste mechanizmy do masterowania. Mielu się wkręcił i próbował pokonać God Kinga synem swojego syna swojego syna, ja odpuściłem. Ale to ciekawa pozycja, intryguje mnie co dalej z iGrami... 6/10

To gra, w której do ostatniego bossa dochodzi się w 30 minut. Boss jest tak silny, że bohater ginie, a jego syn postanawia go pomścić. Idzie śladami ojca. Dosłownie, bo pokonuje przeciwników ustawionych tak samo jak poprzednio, a gracz ogląda te same filmiki. Przeciwnicy są twardsi, ale to nie problem. Syn poległego bohatera startuje z takimi statystykami, wyposażeniem i stanem konta, jakie miał tatuś w chwili śmierci.

Powtarzając grę w kółko gracz uczy się jej na pamięć, poznaje największe tajemnice i dzięki temu może liczyć na to, że w końcu uda mu się ubić bossa. Znając taktyki stosowane przez wrogów i kolejność walk można przewidzieć, czy bohater przeżyje kolejne pięć starć bez zażywania leczniczego eliksiru – tych zawsze brakuje, a co ciekawe, za każdym razem znajduje się je w innym miejscu. Jeśli w ogóle. Tak samo z workami z kasą. Pieniądze są potrzebne, by kupować nowe bronie i zbroje. Myk jest taki, że bohater dostaje punkty doświadczenia, ale rozdzielane są one na wyposażenie. Po wymasterowaniu np. drewnianej tarczy, nie można przyjąć więcej XP, a co za tym idzie postać nie leveluje. Należy wymienić tarczę na inną, by móc się rozwijać. To mogłaby być osobna gra w planowanie rozwoju bohatera – co kupić, za ile; czy zdobycie najpotężniejszej zbroi ma sens, jeśli trzeba będzie zakładać inną, by postać zdobywała doświadczenie itd.

A wydawałoby się, że to prosta gra w powtarzanie kilku czynności w trakcie walk. Należy blokować ataki tarczą lub je sparować, albo robić uniki. Trzeba czekać na ruch wroga, uważnie go obserwować i w odpowiedniej chwili zareagować, a następnie wyprowadzić kontrę. System jest przyjemny, choć iPad czasami mylił się i źle interpretował moje maźnięcia po ekranie. Można z tym żyć, a i tak z wyjątkiem starcia z bossem każdą walkę można powtórzyć, więc nie przeklinałem sterowania.

Gra jest śliczna, bo śmiga na Unreal Engine, a designem przypomina Demon's Souls. Błagam Chair, zróbcie prawdziwego dungeon crawlera na hd-geny, bo widać, że macie potencjał. Infinity Blade warto sprawdzić, bo jest tani, a już pojawił się pierwszy darmowy dodatek – nowy przeciwnik, komnata i jakieś drobiazgi. Ta gra będzie się rozrastać. Mnie brakuje tu tylko fabuły. Tzn., są dwa zakończenia, ale to nie jest historia z prawdziwego zdarzenia. ■■

OCENA **7.4/10**

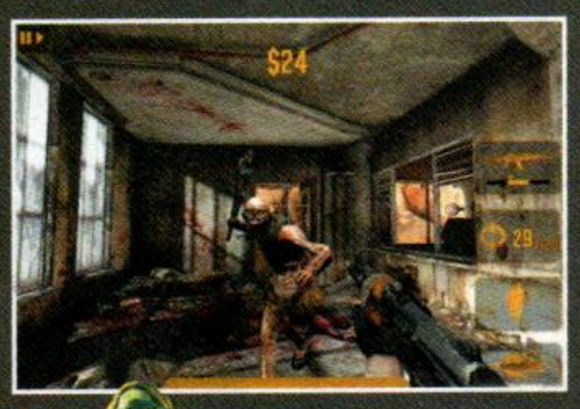
+ CENA, DESIGN, WCIĄGAJĄCY SYSTEM ROZWOJU POSTACI
– UBOGA ZAWARTOŚĆ MIELONA W KÓŁKO. BRAK FABUŁY

KONSOLOWY DZIEŃ ŚWISTAKA W STYLU DEMON'S SOULS!

ZŁE SUKINKOTY To nie żadne japońskie biszoneństwo. Tu walczy się z wielkimi skurczybykami zakutymi w mistrzowskie zbroje.

RAGE

ID SOFTWARE PRĘŻY MUSKUŁY



txt: MIELU

iPhone | iPad | iPod T

- WYDAWCA Bethesda
- PRODUCENT id Software
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nie sposób myśleć o wydaniu tej gry inaczej, jak o pewnym pokazie siły – bo zarówno Infinity Blade, jak i RAGE (także w wersji HD, na iPada i iPhone 4) ukazały się mniej więcej w tym samym czasie. Trzeba pamiętać o odwiecznej rywalizacji Unreal Engine z silnikami id Software, w tym przypadku Id Tech 5, którego pierwszą inkarnację w wersji komercyjnej widzimy właśnie na iGadżetach. Główny mózg id, John Carmack, z pewnością chciał utrzeć nosa Cliffy'emu B i pokazać swój silnik, bo jako akcja promocyjna gry, która ukaże się za ponad pół roku, wystartowała nieco za wcześnie. Ale za 1 dolara w wersji zwykłej i 2 dolary w HD, fajnie się strzela. 6/10

Nie sądziłem, że doczekam czasów, gdy tak ładna gra jak RAGE na iGadżety będzie kosztowała tyle, co piwo w knajpie. U Apple wszystko postawione jest na głowie – sprzęt drogi, a gry tanie. Na konsolach odwrotnie. Z przyjemnością będę obserwował jak zmieni się polityka cenowa Sony i MS w najbliższych latach. Coś musi się zmienić, gdy ludzie przyzwyczają się do tanioszki u jabłecznego wujka.

Sonowskie Minisy przy takich kozakach jak RAGE zasługują co najwyżej na uśmiech politowania. Tak ładną grafikę chciałyby mieć gry na PSP. Co ja mówię, wiele hd-genowych tytułów wydawanych w pełnej cenie wygląda gorzej. Animacja płynniutka jak luźny stolec u niemowlaka (po jabłuszku, a jakże), tekstury różnorodne, pełne detali, śliczne. W grę świateł nie uwierzyłem i aż zacząłem oglądać iPada z każdej strony, szukając kabla prowadzącego do PS3, z której musiał być streamowany obraz.

Podnieta szybko mija, gdy okazuje się, że gra jest „tylko" celowniczkiem na szynach. Zapomnijcie o swobodzie, bohater sunie przez jeden z trzech poziomów wypełnionych mutantami, a graczowi pozostaje rozglądać się, naciskać ikonkę akcji i przeładowywać lub zmieniać broń. Przez ikonkę akcji mam na myśli wirtualny przycisk spełniający dwie funkcje. Głównie służy jako spust, ale gdy gracz nakieruje celownik na worek z kasą, tarczę, apteczkę lub pudełko z nabojami, na ekranie pojawia się zielona rączka i bohater nie strzela do nich, tylko je podnosi. Proste.

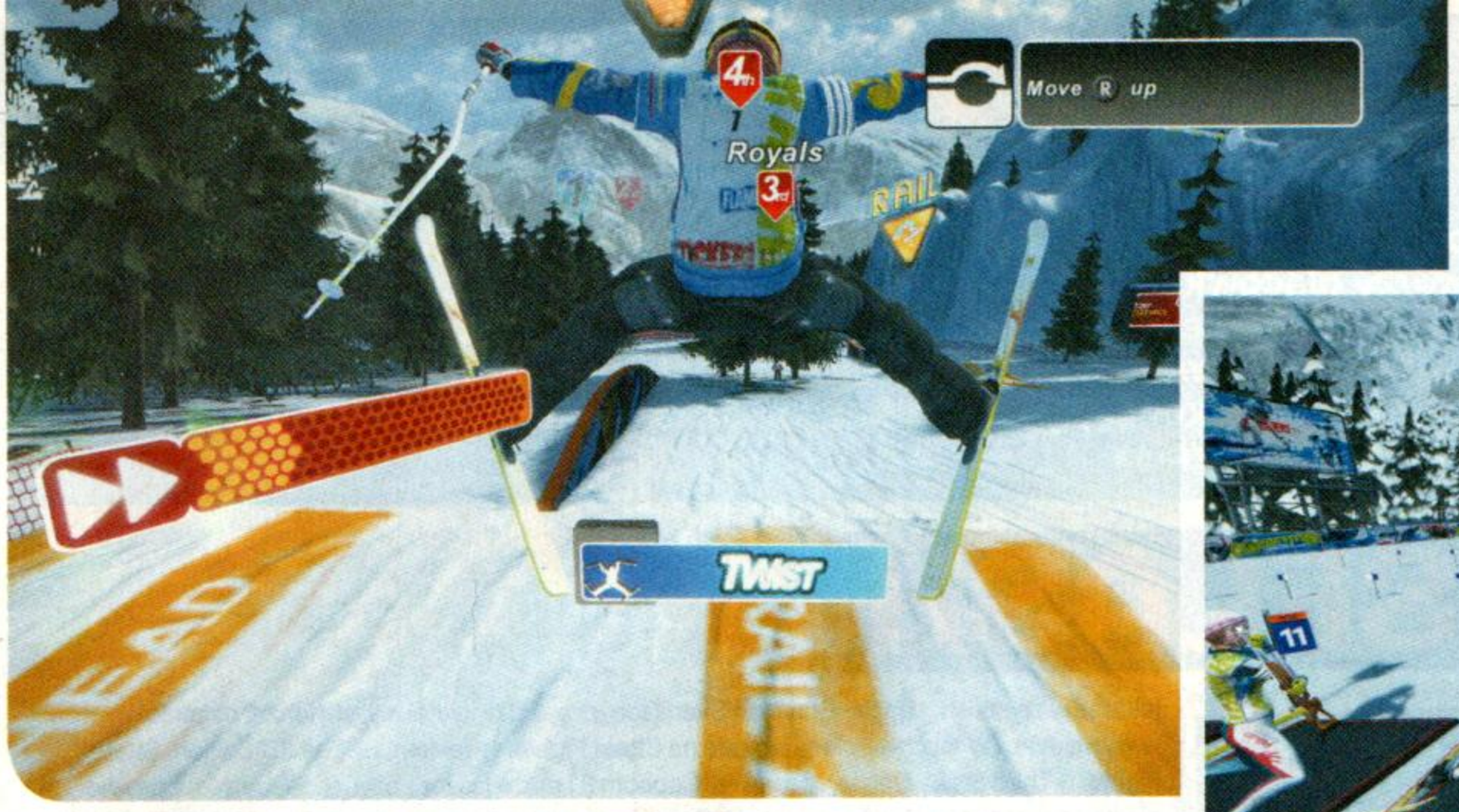
Każdy poziom przechodzi się w 8-10 minut. Gdzie tu magia? Ano gra jest trudna (za wyjątkiem poziomu trudności easy). Postać błyskawicznie pomyka przez levele albo obraca głowę gdzieś na dosłownie pół sekundy i okazuje się, że tam akurat była amunicja, przez co trudno nadążyć. Ołowiu do karabinu nagle nie ma, shotgun jest morderczy, ale powolny, a magiczny, zawsze pełny magazynek w pistolecie nie robi różnicy, bo gnat ma niewielką siłę rażenia i nie nadaje się do pacyfikowania tłumu. Teoretycznie więc w pół godziny przechodzi się całą grę, ale jak ktoś zechce ją wymasterować, będzie bawił się nawet kilka tygodni. Jeśli tylko nie zmęczy go niedokładne sterowanie dotykowe (nie ma to jak analogowe gały) i to, że są tylko trzy poziomy, różniące się nazwą, ale ogólnie bardzo podobne.

RAGE nie jest system sellerem, ale mieć iPada (Poda, Phone'a) i nie kupić tego tytułu to grzech. Ciężki. To tak jakbyście oszczędzali na żetonach w złotych czasach barakowozów z automatami. Tak się nie robi. ■■

OCENA **6.7/10**

+ NIEWIARYGODNA CENA, GRAFIKA, POZIOM TRUDNOŚCI
– WSZYSTKO WIDZIAŁEM PO 30 MINUTACH

5 MINUT PRZERWY NA RAGE I POWRÓT DO ROBOTY



NIEŚCISŁOŚCI Skoro wybieram narodowość mojego zespołu, to dlaczego nie mam wpływu na wygląd zawodników? Poczucie jakiegokolwiek realizmu znika, kiedy polska łyżwiarka jest Murzynką, a snowboardzistą Azjatą. Może za pięćdziesiąt lat to będzie normalne, ale jeszcze nie teraz.

WINTER SPORTS 2011: GO FOR GOLD

SIADAJĄC DO PRACY TRZEBA WIEDZIEĆ, CO CHCE SIĘ OSIĄGNĄĆ

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360 | Wii

- WYDAWCA DTP Ent.
- PRODUCENT 49Games
- LICZBA GRACZY 1-4
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ktoś musi kupować takie gry, bo jak inaczej wytłumaczyć, że co roku pojawia się kolejna część? Nawet nie będę ściemniał, ekspertem od gier o sportach zimowych nie jestem. Grałem trochę w poprzednią część

i wyglądała tak samo. Co tu nowego wymyślić? Za rok może być ciekawiej, bo na rynku są już Move i Kinect, więc spodziewam się, że jakoś zostanie dodana obsługa tych urządzeń. Jeśli będą prawdziwe nazwiska, to może dam siódemkę. A tak tylko... 6/10

Twórcy Winter Sports 2011 wiedzieli tylko tyle, że mają zrobić grę o sportach zimowych. No i zrobili, ale nie wydaje mi się, by mieli dokładny plan – raczej wrzucali do gry, co im akurat przyszło do głowy. Osobiście widzę to tak: albo robimy wesołą, zręcznościową party-game jak na przykład Mario & Sonic, albo zręcznościową party-game noszącą znamiona symulacji tudzież realizmu, jak chociażby oficjalnie gry olimpijskie. Winter Sports 2011 z pozoru należy do tej drugiej kategorii, ale z czasem zaczynają wyłazić z gry jakieś dziwactwa. A to stumetrowe grindowanie w zjeździe na snowboardzie, a to liczenie jakichś cyferek przy zjeździe narciarskim. Nie mówiąc już o nabijaniu turbo (nazwanego adrenaliną). Niby jest to jakieś urozmaicenie, ale moje wrażenie było takie, iż ta gra za bardzo nie wie, czym ma być.

ZIMÓWKI

Już odpalając Winter Sports 2011 nie spodziewałem się hitu, ale w sumie byłem dość pozytywnie nastawiony – dobrze, że takie gry wciąż powstają, a nie ciągle te piłki nożne i koszykówki. W końcu fani innych dyscyplin też chcieliby sobie pograć. Konkurencji znajdziecie tutaj dziewięć: dwa rodzaje zjazdów narciarskich, skoki narciarskie, snowboard, biathlon, łyżwiarstwo szybkie i figurowe, wyścigi skuterów śnieżnych oraz bobsleje. Mało to czy dużo? Z perspektywy Polaka i tak interesujące są jedynie skoki, dla kilku zapaleńców może jeszcze biathlon. Całej reszty mogłoby nie być, szczególnie że wiele tych dyscyplin jest bardzo podobnych do siebie. Skutery, narty i snowboard mają praktycznie identyczne mechanizmy, przez co wydają się łudząco do siebie podobne, pomimo innych obrazów wyświetlanych na ekranie. Ku mojemu zaskoczeniu, bardzo ciekawe okazało się jednak łyżwiarstwo figurowe. Przypomina trochę Guitar Hero: wokół zawodniczki krąży sobie okrąg, a na lodzie pojawiają się symbole przycisków, które trzeba naciskać. Jeżeli graczowi nie idzie, to i łyżwiarka sobie nie radzi. Da się w to nawet pograć kilka razy, w przeciwieństwie do łyżwiarstwa szybkiego, które jest dziwnym samograjem, w którym nie wiadomo dokładnie od czego zależy dobry przejazd.

TO NIE ADAM

Niestety wspomniane skoki narciarskie (a właściwie loty, bo dostępne są wyłącznie skocznie mamucie) to spore rozczarowanie. Niby oddano tu wszystkie obowiązkowe elementy jak najazd, wybicie, lot oraz lądowanie, ale rozgrywka jest mało intuicyjna. Porywy wiatru w czasie lotu są bardzo mocne, cały czas trzeba je kontrować, a do tego nie wiadomo dokładnie jak się pochylić, by uzyskać możliwie dużą odległość. Kilka razy udało mi się polecieć daleko, ale miałem wrażenie, że to bardziej szczęśliwy traf niż moje umiejętności. Daleko Winter Sports 2011 do Wii Fit, gdzie skokami można się bawić niemal w nieskończoność, nawet pomimo obecności Miiludków. Słabe jest również to, że do wyboru są jedynie dwie skocznie, nie ma małych i średnich obiektów, a w konkursie udział bierze jedynie czterech skoczków (jak w każdej dyscyplinie tutaj). To symptomatyczne dla całej gry: dziewięć dyscyplin nie jest jakąś zatrważającą liczbą, a mimo to żadna z nich nie jest należycie dopracowana. Brakuje mi tu również realistycznego odwzorowania zawodów. Gracz bierze udział w zmyślonych pucharach składających się z kilku dyscyplin, a zawodnicy pozbawieni są nazwisk – określa ich tylko narodowość i przynależność do jednej z tak oryginalnie nazwanych drużyn jak Niedźwiedzie albo Pingwiny. I to właśnie tych nazw używa irytujący komentator.

Winter Sport 2011 to niskobudżetowa pozycja, którą większość ludzkości nie powinna się przejmować. Wyjątkiem są gracze polujący na jakąś produkcję o sportach zimowych – oni zbyt wielkiego wyboru nie mają, więc mogą zaryzykować. ■■

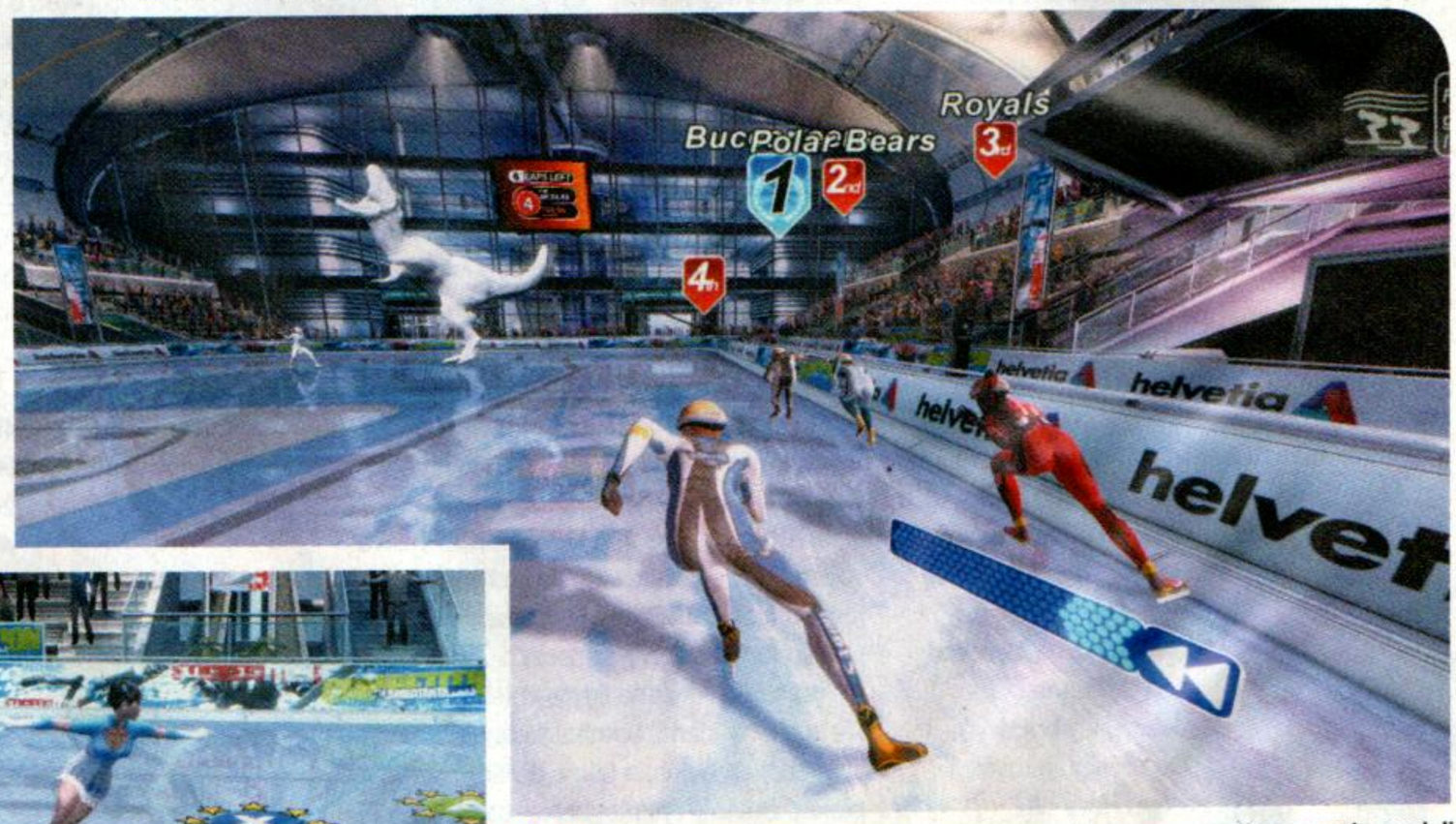
OCENA 4.5/10

➕ SĄ SKOKI NARCIARSKIE, BRAK WIELKICH BŁĘDÓW
➖ WIĘKSZOŚĆ DYSCYPLIN NUDZI SIĘ PO JEDNYM RAZIE

NO NIBY MOŻNA, ALE PO CO?

A-Team

Głównym trybem zabawy jest kariera, w której gracz za wygrane medale zdobywa punkty doświadczenia, a te z kolei może rozdzielić pomiędzy swoich zawodników. Naturalnie, polepsza ich to osiągi. Da się również kupić lepszy sprzęt albo tak zwane „dzikie karty", pozwalające ominąć jedną z konkurencji w danym pucharze.



DUMA Miłym dodatkiem są hymny narodowe podczas ceremonii wręczania medali. Właściwie to tylko ich fragmenty. Jest również polski i brzmi całkiem fachowo!

No i wykrakaliście – mamy 2011 rok. Już za osiem lat Rick Deckard będzie ganiał za replikantami po Los Angeles, a N+ połączy się z korporacją Runcitera i otworzy placówkę na Saturnie. Tymczasem jednak wracamy na Ziemię, na łamy miesięcznika, który trzymacie w dłoniach. Ale nikt nie powiedział, że musi tu być nudno. Tym razem możecie naocznie (albo i organoleptycznie, jeśli ktoś ma ochotę) zweryfikować obiecywane ostatnim razem zmiany, jakie dotknęły Retroplus. Prace koncepcyjne jeszcze się nie zakończyły i przez kolejne kilka numerów wszystko może się zdarzyć. Jak zwykle Wasze opinie będą mile widziane. //DrMax

RETRONEWSFLASH

DREAMCAST WIECZNIE ŻYWY

Produkcja Dreamcasta może i zakończyła się w 2001 roku, ale nie znaczy to, że na konsolę nie mogą ukazywać się nowe gry. Niemiecka ekipa Redspot Games zaprezentowała niedawno swoje najnowsze dzieło – Sturmwind, kosmiczną strzelankę w starym, dwuwymiarowym stylu. Rzecz wygląda naprawdę obiecująco – poza świetną oprawą może pochwalić się walorami, których nie powstydziłby się w pełni komercyjny produkt. 16 poziomów do przelecenia, 20 bossów do rozwalenia, a nawet wsparcie dla dreamcastowego VMU. Sturmwind dostępny jest w preorderze na oficjalnej stronie Redspot Games za równowartość ok. 140 złotych. Szacun.

PS2 TEŻ, TAK JAKBY

Jak widać Sony także nie może rozstać się ze swoją kultową konsolą. Drobnostka, o której pewnie już słyszeliście, ale warto przypomnieć – nowy 22-calowy telewizor HD KDL-22PX300 wyposażony jest w masywną podstawę, która po bliższej inspekcji okazuje się… Peesdwójką. Za nie tak znowu wygórowaną cenę (równowartość 200 funtów) wydaje się to niezła okazją dla sentymentalistów. Ciekawe tylko jak gry z PS2 będą przedstawiały się na nowoczesnym ekranie.

KOLEJNE POWROTY DO PRZESZŁOŚCI?

Nie tak dawno Capcom tryumfalnie wskrzesił Ulicznego Wojownika, wywołując mały renesans mordobić. Wiadomo, że niedługo powróci Marvel vs. Capcom, a jakiś czas później dojdzie do starcia Tekkena ze Street Fighterem, ale wygląda na to, że „żółto-niebiescy" nie ujawnili jeszcze wszystkich planów. Christian Svensson, przedstawiciel firmy, stwierdził ostatnio w wywiadzie: „W tej chwili skupiamy się na Street Fighter X Tekken, SSFIV: 3D Edition, Street Fighter 3 Third Strike Online, Marvel vs. Capcom 3 i może jeszcze czymś… Gracze na pewno nie będą narzekać na brak mordobić". Czym jest owo tajemnicze „jeszcze coś"? Opcji jest kilka. Najbardziej optymistyczną jest kolejna część nieco zapomnianej serii Darkstalkers. Biorąc pod uwagę, że kilka postaci z DS wystąpi w MvC3, a jeden z projektantów firmy wspominał nie tak dawno, że bardzo chciałby stworzyć DS4… Kto wie.

DEMAKE-O-MANIA

Podczas gdy jedni odmładzają stare szlagiery, inni z lubością oddają się postarzaniu nowych. Do grona świeżych gier przerobionych na 8 bitów dołączyły ostatnio DJ Hero i Fable. O ile pierwszy jest genialnym, ale prostolinijnym przełożeniem gry muzycznej na NESową paletę graficzno-dźwiękową, o tyle Fableous przedstawia się naprawdę ambitnie. Autorzy dodali do gry elementy początkowo obiecywane przez Petera Molyneux, które ostatecznie nie znalazły się w grze, włącznie z możliwością zasadzenia drzewa i obserwowania jak wzrasta w trakcie rozgrywki. Jak dla mnie bomba.

SACKENSTEIN 3D

Wiemy już, że LittleBigPlanet 2 zapowiada się na imponujące narzędzie twórcze. Okazuje się, że za jego pomocą można także dać upust swojej miłości do klasyki gier. Niejaki RAPHAEL stworzył w wersji beta poziom oparty na… Wolfenstein 3D. Klasyczny FPS odtworzony został z podziwu godną wiernością – iluzja trzeciego wymiaru jest naprawdę przekonująca. Strach pomyśleć co kreatywni gracze będą wyczyniać z pełną wersją gry. ■

GADŻET INSPEKTOR

BÓJCIE SIĘ (ZNOWU)

Podtrzymując tematykę upiornych lalek z poprzedniego wydania kącika, przyjrzyjmy się temu (nie)sympatycznemu gadżetowi.
Zapewne niewielu z Was pamięta całkiem fajną grę z PS2 zatytułowaną Ghosthunter (stworzoną przez kolesi od Medievila i Primala).
A podejrzewam to, ponieważ sam o niej zapomniałem. Dopóki nie natknąłem się w odmętach sieci na to cudeńko – pakiet promocyjny gry, zapakowany w stylowo zdobione tekturowe pudło. W środku można znaleźć, oprócz wersji promo samej gry, DVD z dodatkowymi materiałami, a także – niespodzianka – powiązaną sznurkiem laleczkę, przybrudzoną zaschniętą krwią. Brrr…

ROZWAL JE WSZYSTKIE

A skoro już rozmawiamy o horrorach… Mało która gra opiera się na równie makabrycznym pomyśle, co Viva Pinata.

Hodowanie pociesznych istot o wnętrznościach uformowanych ze słodyczy tylko po to, by jakiś rozpuszczony dzieciak zmasakrował ich delikatne ciała kijem bejsbolowym… Co oni sobie myśleli w tym Rare? Aż dziw, że gra nie dostała wilczego biletu przynajmniej w kilku krajach. I jeszcze wciskali to nieletnim… Na domiar złego, autorzy wpadli na świetny pomysł wypuszczenia promocyjnego gadżetu w postaci… Prawdziwej pinaty. Jeśli któremuś zwyrodnialcowi nie wystarcza wirtualne posyłanie stworków na pewną zgubę, może własnoręcznie poczęstować zwierzaka końcem bejsbola. Szok, horror i zdziczenie.

ANTOLOGIA ZŁA

Teraz coś z klasyki wypasionych wydań gier. Wszyscy wiemy, że id Software to firma z pokaźnymi tradycjami i dorobkiem przełomowych tytułów na koncie. W połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, ktoś poszedł po rozum do głowy i postanowił uhonorować ów dorobek antologią wydanych do tamtej pory gier. Nie była to jednak zwykła, niskobudżetowa kompilacja, o nie. Opasłe pudło mieści nie tylko ponad 20 szlagierów ze stajni id (od Dangerous Dave'a do pierwszego Quake'a, ze wszystkim pomiędzy) na czterech płytach CD, lecz także prawdziwe zatrzęsienie dodatków, mile łechcących ego fana id (czaicie? Ego, id? Buehehe… He?). Czego tu nie ma… Książeczka „Book of id" opisująca historię firmy, kolekcjonerska karta telefoniczna, komiks, koszulka, zestaw żołnierskich blach, a także całkiem fachowy plakat. Brakuje tylko cyberdemona… A nie, chwila, co to na dnie pudełka? Łaaaaaa!

METROZIMA

Jako że zima po raz kolejny zaskoczyła kogo miała zaskoczyć, trudno o bardziej adekwatne gadżety, niż zestaw odzieży chroniącej przed chłodem, nawiązującej do klasycznej serii Nintendo.
Na początek wełniana czapa w kształcie metroida – po założeniu, iluzja stwora z kosmosu przyssanego do Waszej makówki jest już pełna. Coś w sam raz na te ciężkie, zimowe dni, kiedy czujecie się jakby ktoś wyssał Wam mózg i chcecie poinformować o tym resztę świata. Do kompletu specjalny ocieplacz na łapę, który może i przypomina nieco wielkie futrzaste dildo, ale po dokładniejszych oględzinach okazuje się całkiem udaną repliką naręcznego działa Samus Aran. Czapka wyszła spod ręki niejakiego Pandari, a pod rękawicą podpisał się 510BrotherPanda – utalentowany jegomość, który pochwalić się może także…

CHŁOPAK Z KAMIENIA

…idealnie wierną i obfitującą w detale rzeźbą GameBoya, wykutą w kamieniu! Ta niespotykanej urody skamielina powstała z alabastru i oprócz idealnie oddanych szczegółów w rodzaju przycisków i wejścia na głośniki, artysta pokusił się dodatkowo o misternie wyrzeźbiony ekran, na którym ktoś właśnie przegrywa rundę w Tetrisa. To co prawda unikat, niedostępny szerszej publiczności, ale z uwagi na niesamowity pomysł i kunszt wykonania musiałem go Wam przedstawić.

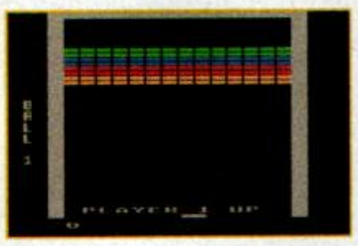
ŁAKOCIE WUJKA LUCASA

Na koniec kilka unikalnych rupieci dla miłośników starej szkoły gier przygodowych wedle najlepszych tradycji Lucasarts. Pierwszy z nich to wczesne wydanie gry Loom, zawierające kilka oczywistych elementów takich jak gra (na dyskietkach oczywiście), instrukcja, czy książeczka z poradami, a także prawdziwy bajer – kasetę magnetofonową ze słuchowiskiem na podstawie gry.
A wszystko to w ładnym, dużym i uroczo niepraktycznym pudle. Na drugi ogień idą gadżety. O ile kompas z naniesionym logiem Curse of Monkey Island to sympatyczna, ale niespecjalnie fantazyjna zabawka, o tyle bandana ozdobiona znakiem gangu motocyklowego Polecats, któremu przewodził główny bohater Full Throttle, to już strzał w dziesiątkę. Nic tylko wdziewać na łeb i już można siać postrach na autostradach (kiedy tylko w końcu je zbudują).

ATARI 5200

Atarynka niejedno miewała imię i niejedną przyjmowała formę. I o ile większość z nich wciąż jest ciepło wspominana przez rzesze graczy na całym świecie, o tyle nieprawdą byłoby stwierdzenie, że czegokolwiek dotknęło się Atari automatycznie zmieniało się w złoto. Dziś skupimy się właśnie na jednym z mniej udanych tworów firmy – Atari 5200.

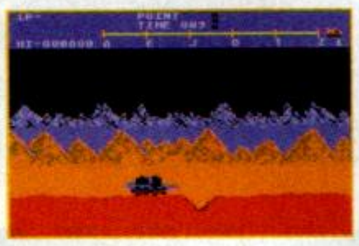
HITY ATARYNKI



Super Breakout – gra początkowo pakowana z każdym egzemplarzem konsoli, z tego też powodu przez wielu obwiniana o porażkę systemu. Bez przesady, to sympatyczny Arkanoid, choć oprawa faktycznie w najmniejszym stopniu nie demonstrowała potężnych możliwości konsoli.

Mario Bros – myśleliście, że Mario nie zawitał na żadnej nie-nintendowskiej konsoli oprócz CD-i? Isn't that cute.. But it's WRONG! Konwersja pierwszej gry z braciszkami w wersji na 5200 mogła pochwalić się niezłą oprawą i wciągającym trybem dla dwóch graczy.

Missile Command – zadziwiająco brzydka jak na możliwości 5200, ale to mimo wszystko klasyk. W uszy rzucała się bogata warstwa dźwiękowa, no i był to chyba jedyny tytuł, w który można było bezproblemowo grać na trackballu.

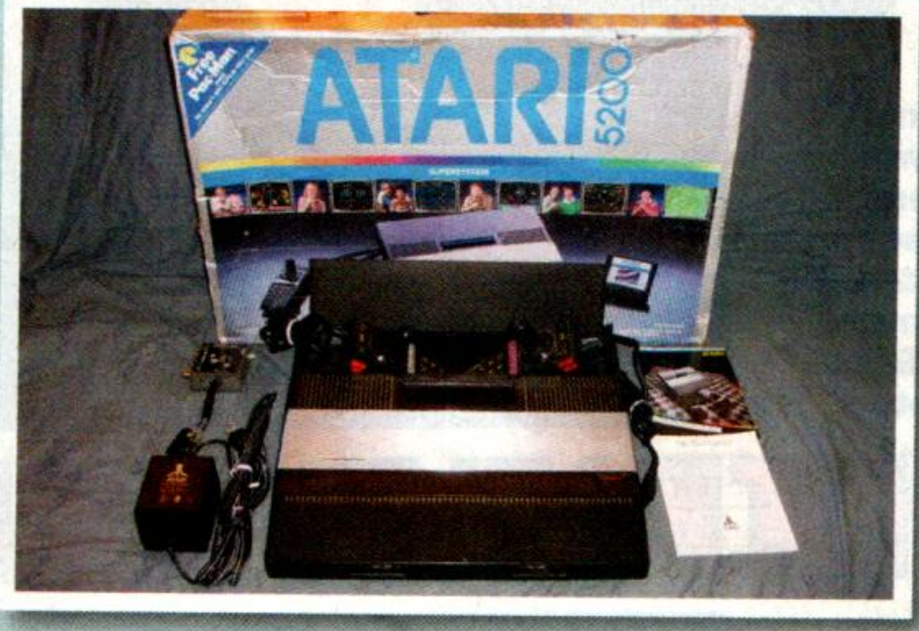


Moon Patrol – ładnie unowocześniona wersja klasyka. Grafika była zdecydowanie lepsza, zwłaszcza tła, a rozgrywka nie zmieniła się ani o jotę, ale w tym przypadku to nie wada. Wadą było natomiast użeranie się z opornym kontrolerem, żeby nadążyć za wydarzeniami na ekranie.

Rescue on Fractalus – pomijając debilny tytuł, zaczerpnięty od technologii graficznej (to tak jakby dziś nazwać grę „Ucieczka z Planety Polygonus"), trzeba przyznać, że w 1984 gra musiała „zrywać beret", tudzież jakiekolwiek inne nakrycie głowy. Już bardziej „3D" wtedy się po prostu nie dało.

River Raid – jedna z wielu graficznie usprawnionych konwersji z Atari 2600, cierpiąca na typowe dla nich schorzenie. Cóż z tego, że grafika ładniejsza, skoro nieczułe sterowanie psuje przyjemność z gry? To przecież prawdziwy klasyk!

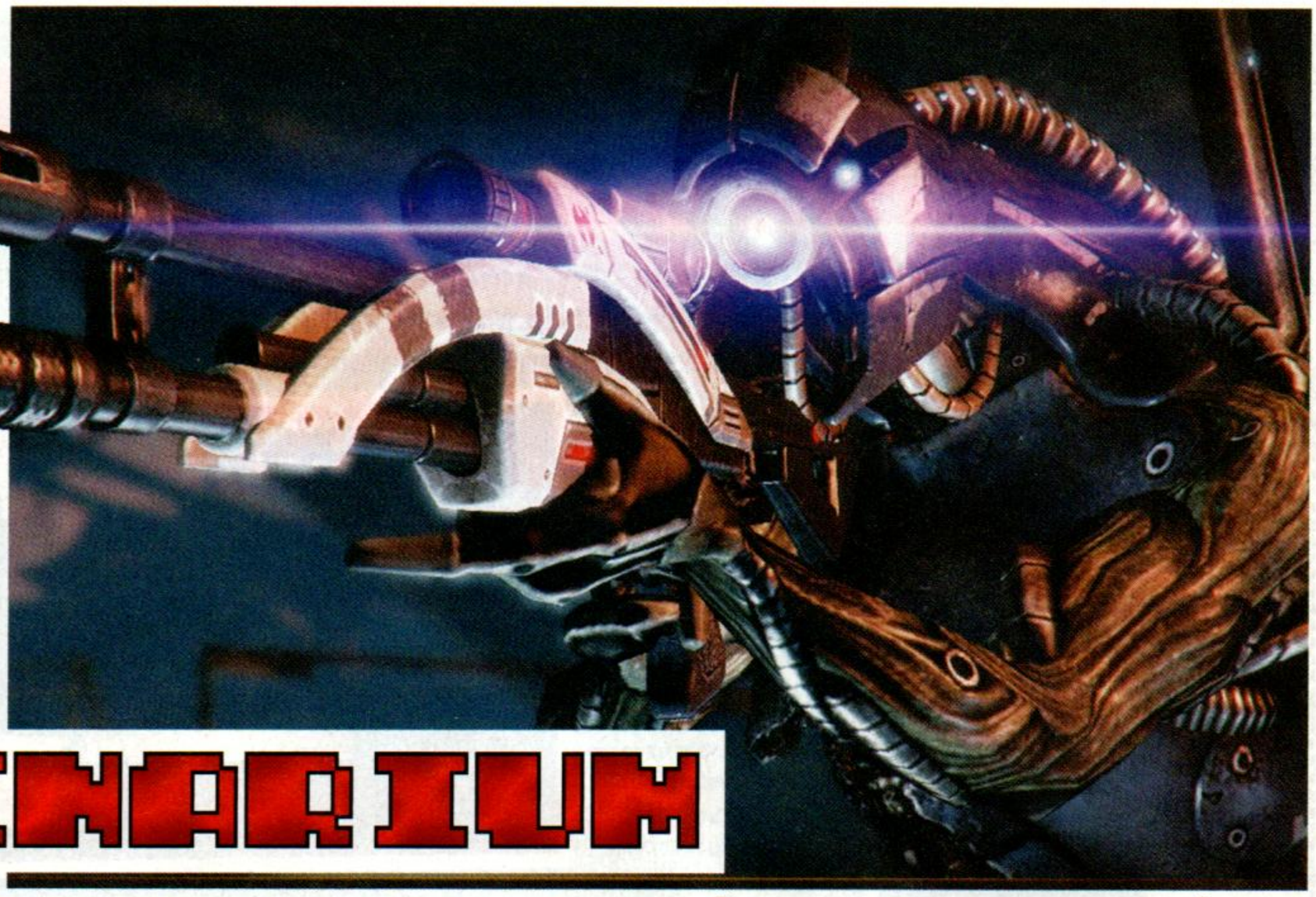
O ile Atari 2600 okazała się absolutnym strzałem w dziesiątkę i najpopularniejszą konsolą aż do tryumfalnego nadejścia króla NESa, o tyle jego młodsza, cierpiąca na nadwagę siostra nie znalazła sobie uznania wśród klientów. Wypuszczona na rynek w 1984 roku maszyna miała stanowić kolejny krok na drodze do dominacji matczynej firmy i zarazem udoskonalenie koncepcji 2600-tki. Pozornie wszystko wydawało się OK – 5200 była bez wątpienia systemem potężniejszym, zdolnym generować bardziej zaawansowaną grafikę i dźwięk (inna sprawa, że z dzisiejszego punktu widzenia to różnica jak między dwoma a czterema pikselami na krzyż i pierdnięciem a pierdnięciem w stereo). Dlaczego więc kompletnie nie przyjęła się na rynku i poległa śmiercią tragiczną na długo przed starszym modelem? Bo diabeł tkwi w szczegółach, kochani. A w przypadku A5200 mieliśmy do czynienia z całą masą nieprzemyślanych szczegółów. I całym stadem diabłów.



Zacznijmy od konstrukcji urządzenia. Wystarczy krótki rzut okiem, by przekonać się, że konsola była istnym potworem – to na luzie jedno z największych urządzeń do grania w historii, ustępujące chyba tylko CD-i. Nienajlepiej prezentowała się także kwestia kontrolera – co prawda wyposażono go w bardziej czuły, analogowy joystick i dodano kilka pożytecznych innowacji (jak na przykład przycisk pauzy – jak na owe czasy istny szał pał). Tyle tylko, że całość nie była rozmieszczona zbyt ergonomicznie, a większość powierzchni zajmowała potrzebna psu na buty klawiatura numeryczna. Żeby było jeszcze ciekawiej (w negatywnym znaczeniu tego słowa, niczym scena groteskowego wypadku), urządzenie doczekało się kilku alternatywnych kontrolerów – jak choćby gigantyczny TrackBall, niemal dorównujący rozmiarami samej konsoli.

Zostawmy jednak kwestie kosmetyki i skupmy się na prawdziwych powodach porażki systemu. Przede wszystkim, wczesne modele nie były wstecznie kompatybilne z A2600 – manewr doprawdy idiotyczny, biorąc pod uwagę olbrzymią bazę posiadaczy starszego sprzętu, którym taki ruch pozwoliłby na mniej bolesną przesiadkę. Ten błąd co prawda naprawiono w jednej z kolejnych wersji urządzenia, ale było już – mówiąc bez ogródek – po ptakach. Na to wszystko dołożył się jeszcze fakt najważniejszy – Atari 5200 cierpiało na chroniczny brak ciekawych gier. Albo przynajmniej takich, które mogłyby stanowić prawdziwy impuls do kupna, wcale skądinąd nietaniej, konsoli. **Żeby dosypać soli do rany, Atari dość szybko zdało sobie sprawę, że raczej nie uda im się tym razem powtórzyć sukcesu 2600.** Szybko więc nabrali do swojego młodszego dzieła mocno olewczego stosunku. Przez jakiś czas rozważano jeszcze pomysł wypuszczenia odchudzonej wersji urządzenia, o kryptonimie Atari 5100, ostatecznie jednak idea upadła, a wraz z nią cały system. W międzyczasie w USA i Europie pojawił się NES i było po zawodach. ■

W długiej i owocnej historii gier tłoczy się masa ciekawych, pełnokrwistych postaci. Dziś jednak poświęcimy wyliczankę tym spośród nich, w których nie doszukacie się bodaj kropli hemoglobiny. Oto przed Wami lista najbardziej pamiętnych, charakternych albo po prostu fajnych maszyn. Na początek zasady kwalifikacji – bierzemy pod uwagę wyłącznie w pełni sztuczne stworzenia, bez wkładki mięsnej. Czyli cyborgom i ludzkim świadomościom zgranym na dysk twardy uprzejmie dziękujemy. Liczy się także rodowód – postać musi wywodzić się bezpośrednio ze świata gier, czyli żadnych C3PO czy innych T-1000. No, to chyba wszystko. Bzzz... Uruchamiam algorytm wodolejstwa.

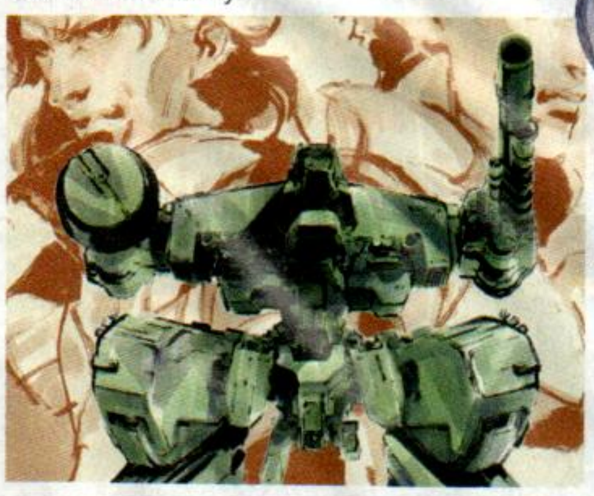


MACHINARIUM

CZYLI DZIESIĘĆ CHARAKTERNYCH ROBOTÓW, KOMPUTERÓW I INNYCH MASZYN Z HISTORII GIER

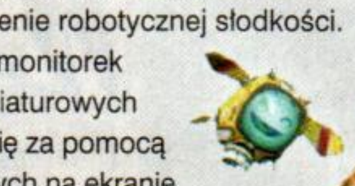
Metal Gear Rex (Metal Gear Solid) — 09

W tym przypadku trudno mówić o czymś takim jak „osobowość", tym niemniej Reksio sprawdzał się świetnie w roli superbroni i ostatecznego zagrożenia, z którym musiał poradzić sobie mężny Wąż. To o niego toczyła się cała draka na Shadow Moses, przez całą grę wiadomo było też, że prędzej czy później dojdzie do konfrontacji z kolosem. No i to na jego barkach doszło do ostatecznego starcia pomiędzy Ciekłym i Stwardniałym. Dodajmy do tego parę vulcanów, rakiety, laser i railgun mogący ponieść głowicę nuklearną w dowolny punkt na kuli ziemskiej. Inne modele Metal Gearów mogły pochwalić się bardziej fantazyjną konstrukcją, ale to właśnie Rex pozostaje najbardziej charakterystycznym z serii. I nie muczy.



Truffles (Enslaved: Pigsy's Perfect 10) / Josef (Machinarium) — 10

Zaczynamy mocno nie-retrowo, bo oba tytuły świeże, a jeden nawet bardzo. Pozycję na liście dzielą z prostego powodu – obie maszyny stanowią ucieleśnienie robotycznej słodkości. Trufelka to pocieszny, okrąglutki monitorek nieporadnie unoszący się na miniaturowych skrzydełkach, który komunikuje się za pomocą pisków i kwilenia oraz wyświetlanych na ekranie emotów. Z kolei Josef, protagonista uroczej czeskiej przygodówki, należy raczej do typu małomównych, ale nadrabia wyglądem i czynami. Może i z niego robocik nikczemnego wzrostu, ale serducho ma wielkie i zrobi wszystko, żeby uratować damę swego serca.



ROBO (Chrono Trigger) — 08

Grubaśny humanoidalny członek drużyny z klasycznego jRPGa nie może pochwalić się najoryginalniejszym imieniem (na szczęście można było je zmienić), ale poza tym detalem chłop z niego na schwał. Zawsze pomocny w bitce, cechuje się nietypową dla swych pobratymców sympatią dla ludzi i to właśnie z jej powodu zostaje uznany za zdrajcę – co stanowi jeden z ciekawszych wątków gry. Dodatkowy bonus – jego motyw muzyczny do złudzenia przypomina „Never Gonna Give You Up" Ricka Astleya, zmorę użytkowników Youtube'a, dzięki czemu dochrapał się statusu pomniejszego meme. Ile robotów z 16-bitowej gry z 1995 może pochwalić się podobnym osiągnięciem? No właśnie.

SHODAN (System Shock) — 07

Sentient Hyper-Optimized Data Access Network. Niezapomniana „zimna suka" i zarazem jedyny niezaprzeczalnie czarny charakter na liście. Już sam jej wokal, stanowiący zbitkę kilku głosów, potrafi posłać ciarki wzdłuż kręgosłupa grającego. A gdyby to nie wystarczyło, jej czyny mówią same za siebie. Pomimo braku fizycznego ciała, Shodan bezproblemowo sieje zamęt i zniszczenie wszędzie gdzie tylko jakiś naiwny dureń zgra ją z pendrive'a. Jak przystało na ucieleśnienie elektronicznego zła, pani S. serdecznie nienawidzi organicznych istot, z ludźmi na czele. Tym większa motywacja, by niecnotę sformatować i zrobić z niej swój prywatny kosz w Windows.

06 Dog (Half-Life 2)

Trzeba sporo talentu i polotu, żeby tchnąć życie w postać całkowicie pozbawioną mimiki (a nawet twarzy) i głosu. Na szczęście, czego jak czego, ale tych dwóch przymiotów trudno panom i paniom z Valve odmówić. I dzięki temu dane nam było poznać Psa – imponującej postury robotycznego towarzysza Alyx Vance. Jak nazwa wskazuje, postać przejawia cechy typowe dla najlepszego przyjaciela człowieka i robi to z wdziękiem – bez problemu daje się odczytać aktualny stan emocjonalny robota, który przez całą grę jawi się jako sympatyczny i – pomimo masy i siły pozwalającej ciskać samochodami niczym puchowymi poduszkami – pocieszny stwór.

05 Legion (Mass Effect 2)

Pierwszy z dwóch robotów na liście powstałych w umysłach scenarzystów Bioware, ale jakże od tego drugiego różny. Legion to – jak samo imię wskazuje – milion istnień, czy raczej programów, upchniętych w jednej humanoidalnej obudowie. Już tylko z tego powodu rozmowy z nim stanowiły jeden z najjaśniejszych punktów drugiego Mass Effecta. Na pierwszy rzut oka wydawał się typowym Gethem – do bólu logicznym i pozbawionym emocji. Jednak po jakimś czasie gracz zaczynał dostrzegać skrywaną fascynację Shepardem jako wybitną jednostką, niepoddającą się prawom jakim podlega większość ludzi, walczącą do końca nawet w obliczu niemal pewnej zguby. Całkiem fascynująca dychotomia. Miejmy nadzieję, że znajdzie rozwinięcie w ME3.

04 Zero Gouki (Cyberbots)

Co dostaniemy kiedy połączymy demonicznego karatekę z piekła rodem z robotem bojowym wielkości Pałacu Kultury? Nie wiem, ale wolałbym nie być w pobliżu, żeby się przekonać. No dobra, poprawna odpowiedź brzmi właśnie: Zero Gouki, czyli mecha wzorowanego na ulubieńcu tłumów, Akumie. Maszyna bardzo przypomina swój organiczny odpowiednik, dysponuje także niemal identycznym zestawem ruchów. Tyle, że wszystko pomnożone przez rozmiar kolosa – to trochę jakby Mechagodzilla nauczyła się puszczać Hadoukeny i odstawiać huraganowe kopniaki. Zaufajcie mi, Wasze miasto nie zniosłoby tego najlepiej.

03 MEGA MAN (Mega Man)

Mogłoby się wydawać, że infantylny robocik pasuje do reszty towarzystwa na liście jak pięść do nosa. Zastanówcie się jednak przez chwilę – mamy przecież do czynienia (odzierając całą koncepcję z politycznie poprawnej propagandy) z maszyną do zabijania obdarzoną wyglądem młodocianego cherubinka. Cóż za perwersyjnie genialny i okrutny zarazem pomysł. No bo któż by się spodziewał, że niewinnie wyglądający chłopiec w niebieskiej piżamie może im w pół nanosekundy zrobić z tyłka wiaderko parującej plazmy? I to niby Dr Light miał być „tym dobrym"? Złowieszcze roboty Wily'ego przynajmniej nie pozostawiały złudzeń co do swojego śmiercionośnego potencjału. Mega Man to growy odpowiednik miny Claymore ukrytej w pluszowym misiu.

02 HK-47 (Star Wars: KoTOR)

Jest coś niebywale fascynującego w postaci robota-zdeklarowanego rasisty, otwarcie pogardzającego ludźmi i nazywającego ich „workami mięsa", który jednocześnie z niebywałą uprzejmością służy naszej postaci jako wierny członek drużyny. Taki właśnie jest stary dobry HK – niby jest zaprogramowany żeby nam pomagać, ale jednocześnie wcale nie ukrywa, że wolałby wybić do nogi wszelkie formy organicznego życia. Może dlatego, że skonstruował go Darth Revan po przejściu na Ciemną Stronę Mocy podczas Wojen Madnaloriańskich jako typowego Jedi-killera? Jak to, nie wiedzieliście? Prawdziwy fan wyrecytuje to obudzony o czwartej nad ranem. Owo uprzejmo-zgryźliwe, mocno psychopatyczne nastawienie sprawiało, że dla samych rozmów z nienawistną maszyną warto było poświęcić te kilkadziesiąt godzin na przejście KotORów. That's right, meatba... I mean, master!

01 Nintendo R.O.B.

Dobra, bez jaj...

01 GladOS (Portal)

Mogliście się tego spodziewać, ale to tylko potwierdza fakt, że urocza pani komputer, będąca zarazem główną antagonistką w Portalu, zasługuje na zaszczytną pierwszą pozycję. Co tu dużo gadać, GlaDOS po prostu ma „to coś", co sprawia, że trudno się w niej nie zakochać. Poczynając od głosu – chłodnego i robotycznego, ale zarazem na swój sposób uroczego, poprzez pasywno-agresywne nastawienie do postaci gracza, aż po unikalny wygląd (czy raczej „design" – użycie tego słowa jest tu bardziej uzasadnione niż zwykle). GlaDOS zawładnęła świadomością graczy i internautów nie tylko owianymi legendą obietnicami tortu, ale także... gulp... fantazjami erotycznymi płodzonymi przez co bardziej zwichrowanych fanów (chociaż to akurat można powiedzieć o niemal wszystkich postaciach z gier, o zgrozo). Nieźle jak na wyimaginowaną stertę podzespołów. No i nie zapominajmy o nieprzeciętnych uzdolnieniach wokalnych „dziewczyny". Jej wykonanie „Still Alive" roztopi serce największego twardziela.

TEN DRUGI RYU

WOJOWNICY NINJA – ZABÓJCY OSTATECZNI, NIEZRÓWNANI, ZAMASKOWANI TWARDZIELE. KIEDY ZNAJDZIESZ SIĘ W POKOJU Z JEDNYM Z NICH NIE POMOGA NAWET ZASTĘPY UZBROJONYCH PO ZĘBY KOMANDOSÓW. NO CHYBA, ŻE MÓWIMY O TEJ FAJTŁAPOWATEJ ODMIANIE WYSTĘPUJĄCEJ WE WSZYSTKICH KOLORACH TĘCZY, KTÓRĄ ZWYKŁ MASOWO EKSTERMINOWAĆ MICHAEL DUDIKOFF...

Z pewnością jednak nie należy do niej bohater dzisiejszej retrospekcji – Ryu Hayabusa. Jeśli bowiem protagonista Ninja Gaiden udowodnił cokolwiek w ciągu ponad dwudziestu lat trwania serii, to że uśmiercić go nie sposób. Żeby nie wiem jakie przeciwności losu rzucali przed niego twórcy gier, zawsze powróci gotów do walki. Za to sterujący nim gracz – niekoniecznie…

Ninja Gaiden zadebiutował… Nie, wcale nie na NESie, tylko na automatach, choć mało kto pamięta o pierwszej grze z serii. W przeciwieństwie do późniejszych odsłon nie był to prosty side-scroller, tylko chodzona nawalanka bliższa Double Dragon czy Final Fight. Gra była sympatyczna, jednak dopiero konwersja na domowe platformy miała zapewnić serii świetlaną przyszłość. Już w roku 1988 pojawił się Ninja Gaiden na NESa. Zamiast jednak wypuszczać wybrakowaną wersję oryginału z salonów, panowie z Tecmo poszli po rozum do głowy i przygotowali całkiem nowy produkt. Uproszczony, ale nie prostacki, z oprawą pogorszoną kosztem intensyfikacji rozgrywki. Gracz wcielał się w Ryu – wojownika ninja wyruszającego do boju celem pomszczenia swego ojca. Pozornie gra była prostą platformówką – ninjas biegnie w prawo, rzeza napotkanych przeciwników, odbija się od ścian i… Ginie średnio co pół minuty. Horrendalnie wygórowany stopień trudności bardzo szybko stał się znakiem rozpoznawczym serii. Wyzwanie nie było jednak jedynym, co gra miała do zaoferowania. Poza doskonałą 8-bitową oprawą, gra jako jedna z pierwszych miała coś co uczciwie można było nazwać „przerywnikami filmowymi". Z dzisiejszego punktu widzenia te paroklatkowe minianimacje nie robią powalającego wrażenia, ale wtedy to było coś. Inna sprawa, że fabułka w ośmiobitowych odsłonach serii i tak była dużo bardziej znośna niż w tych „nowożytnych".

Tak czy siak, debiut serii okazał się być sporym sukcesem i nikogo nie zdziwiła szybka premiera kontynuacji. Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos przemknął na półki sklepowe w 1990 roku i z grubsza kontynuował tradycje poprzednika. Nadal było ładnie, dynamicznie i bardzo, ale to bardzo trudno. Ryu poduczył się nieco w fachu, dzięki czemu mógł łatwiej wspinać się po ścianach i używać nowych czarów. Żeby się jednak chłopak nie rozbestwił, na jego drodze stanęły nowe przeszkody, jak np. zmieniający co chwilę kierunek wicher, zrzucający bohatera w przepaść. Gra ponownie odniosła sukces i była czczona przez masochistów na całym świecie, skutkiem czego Tecmo poszło za ciosem i czym prędzej domknęło trylogię.

W 1991 ukazał się Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom. Ta część, poza kozackim podtytułem, wniosła do serii kolejną garść innowacji, a także – choć wydawałoby się to niemożliwe – podbiła poziom trudności o kolejny stopień! Nie dość, że ataki przeciwników zabierały więcej energii, to w dodatku autorzy uznali, że nieskończona liczba kontynuacji to patent dla leszczy niegodnych wzięcia do ręki pada. Skutkiem czego pierwiastek posiadaczy gry, którzy jednocześnie zdołali ją ukończyć do dziś oscyluje chyba na poziomie błędu statystycznego. Z pewnością był to jeden z elementów wyznaczających kierunek, w jakim uderzyć miała seria w przyszłości. Drugim z nich było kompletne zagmatwanie fabuły – proste i urokliwe historyjki o zemście zastąpiono totalnym bełkotem o agentach CIA, międzywymiarowych szczelinach i złych mutantach. Brzmi znajomo? Mimo wszystko, trylogię udało zamknąć się z klasą i przypieczętować jej status jako jednej z klasycznych NE-Sowych serii. Mało kto spodziewał się, że ninja zapadnie w długoletni letarg, przerywany tylko wydaniem poprawionych i nieco zmodyfikowanych wersji na Sega MegaDrive i SNESa.

Erę 32 bitów Ryu przespał smacznie, podczepiony pod sufitem anonimowej pagody, pojawiając się znienacka (jak na ninję przystało) tylko na gościnne występy w kolejnych odsłonach Dead or Alive. W końcu, z początkiem XXI wieku ojcowie serii postanowili, że nadszedł najwyższy czas, aby wojownik powrócił w glorii i chwale w kolejnym Ninja Gaiden (i przy okazji podreperował nieco stan finansów firmy). Do zrestartowania serii zaprzęgnięto sprawdzonego już przy DoA Tomonobu Itagakiego, naczelnego rockersa i zdeklarowanego alkoholika Kraju Kwitnącej Wiśni. Ze swojego zadania wywiązał się pierwszorzędnie. Zachowując charakterystyczne elementy i bohatera starej trylogii, wyciągnął rozgrywkę z jej dwuwymiarowych korzeni w prażące słońce trzeciego wymiaru, czyniąc z niej pełnoprawnego slashera godnego nowej (wówczas) generacji konsol.

Nowy Ninja Gaiden zawitał na pierwszego Xboxa i z miejsca stał się jednym z najlepszych powodów do posiadania debiutanckiej konsoli Microsoftu. Pomijając stek nonsensów robiący za fabułę, gra wyróżniała się fenomenalną grafiką, przemyślanym systemem walki i – jakżeby inaczej – wywindowanym momentami do absurdu poziomem trudności. Tym razem jednak wynikał on nie z elementów platformowych (choć tych także nie zabrakło), ale z czystej walki i trzeba przyznać, że niejednego gracza potrafił doprowadzić do płaczu. Tym niemniej, pomimo że gra była bezlitosna, była także uczciwa – wymagała doskonałej znajomości sterowania i bezbłędnego refleksu, ale też karała grającego za jego własne błędy (a nie błędy programistów – pomijając może rzadkie momenty, kiedy kamera z lubością centrowała się na pośladkach Ryu).

Gra okazała się wielkim sukcesem, ponownie stawiając serię na tronie produkcji dla sadomachów i windując Itagakiego do pozycji gwiazdy wśród japońskich projektantów. Z czasem doczekała się wzbogaconej wersji NG Black i rozbudowanej konwersji na PS3 z podtytułem Sigma, zaś w 2008 na rynek trafiła pełnoprawna kontynuacja – Ninja Gaiden 2, umiejętnie rozbudowująca koncepcję oryginału. PS3 ponownie dostało swoją wersję Sigma, niestety tym razem mocno uproszczoną i wykastrowaną z przemocy. Na tegorocznym Tokyo Game Show autorzy zapowiedzieli, że pracują nad trzecią częścią odświeżonej serii – pierwszą bez ojca chrzestnego Itagakiego, który w międzyczasie opuścił Team Ninja. Czy charyzmatyczny moczymorda okaże się niezastąpiony? O tym przekonamy się być może jeszcze w tym roku. ■

KIESZONKOWY NINJA

Ryu zaliczył także parę występów na przenośnych maszynkach do grania. Pierwszy z nich, Ninja Gaiden Shadow na GameBoya, w oryginalnym zamyśle miał być konwersją zupełnie innej gry – Shadow of the Ninja. Ostatecznie postanowiono jednak podczepić grę pod popularniejszą markę. Na kolejny występ na handheldach przyszło poczekać aż do 2008 roku, kiedy to na NDS trafił Ninja Gaiden: Dragon Sword. Ale warto było, bo tytuł okazał się bardzo porządną siekanką, robiącą wyborny użytek z dotykowego ekranu DSa. Ciekawe czy NG zawita na 3DS. Biorąc pod uwagę liczbę damskich krągłości występujących w serii, autorzy mogą nie oprzeć się pokusie.

LEGENDY BRANŻY GIER

JON HARE

Udało nam się porozmawiać z Jonem Hare, jednym z założycieli kultowego Sensible Software. Jon w chwili obecnej pracuje z polskim studiem Vivid Games nad nowymi grami na platformy mobilne.

NEO+: Wspomniałeś kiedyś, że Ty i Chris Yates założyliście Sensible Software, bo wywalono Was ze studiów. Czy od tego właśnie powinni zacząć młodzieńcy marzący o karierze w branży gier?

Jon Hare: Przede wszystkim zalecałbym realistyczne podejście do sprawy. Praca w tej branży jest naprawdę ciężka i mozolna. Jeśli nie potraficie dogadać się z innymi ludźmi, współpracownikami – raczej dajcie sobie spokój. Poza tym polecam nauczyć się podstawowych umiejętności z zakresu programowania i tworzenia grafiki, no i wyrobić sobie jako taki zmysł kreatywności i pragmatyzmu. To powinno przygotować was do pracy w ekipie developerskiej. Zdecydowanie trudniej dziś zaczepić się w branży, niż kiedy zaczynaliśmy z Chrisem w latach 80.

Patrząc z dzisiejszej perspektywy na wczesne dni swojej kariery, masz wrażenie, że odniosłeś sukces kosztem cholernie ciężkiej pracy i talentu, czy był w tym pierwiastek zwykłego szczęścia?

Jak to już w życiu bywa, każdy z tych elementów odegrał swoją rolę. Bez talentu nie masz nic, bez ciężkiej pracy niczego nie osiągniesz, bez łutu szczęścia nikt cię nie zauważy. Nasz sukces zdecydowanie wynikł z kombinacji tych czynników. Chris i ja byliśmy utalentowani i stanowiliśmy zgrany zespół, a poza tym ciężko pracowaliśmy żeby coś osiągnąć (przy czym Chris tyrał ciężej w epoce C-64, a ja w czasach Amigi). Mieliśmy też sporo szczęścia, zwłaszcza kiedy Ocean zainteresował się Parallax na naszym pierwszym spotkaniu biznesowym.

Pracowałeś nad mnóstwem klasycznych gier, takich jak Cannon Fodder, Mega Lo Mania i oczywiście Sensible Soccer. Wspomniałeś kiedyś, że to właśnie Sensible Soccer jest Twoim osobistym ulubieńcem, wobec czego sformułuję pytanie nieco inaczej: Praca nad którą grą sprawiła Ci najwięcej frajdy, a która była najbardziej uciążliwa?

Dobre pytanie. Największy ubaw miałem z Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, która ostatecznie nigdy się nie ukazała. Świetnie się bawiliśmy, tworząc tak zabawną i przełomową grę. Następny w kolejności byłby pewnie Wizkid, bo miałem olbrzymią swobodę twórczą – mogłem dorzucić właściwie każdy pomysł, jaki przyszedł mi do głowy. Najfajniejsze, że praktycznie wszystkie się sprawdziły. Najtrudniej pracowało się nad Mega Lo Manią. Chris Chapman i ja spędziliśmy wiele bezsennych nocy nad dopieszczaniem tego tytułu… Musieliśmy też na ostatnią chwilę pozmieniać sporą część grafiki.

Właśnie. Jednym z najbardziej intrygujących projektów w Twoim resume było Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, które ostatecznie nigdy nie ujrzało światła dziennego. Mógłbyś opowiedzieć naszym czytelnikom jak to się stało, że gra nigdy się nie ukazała?

Zasadniczo były dwie przyczyny. Po pierwsze – nasz pierwszy wydawca, Warner, sprzedał swoją gałąź software'ową GT, którzy z kolei należeli do wielkiej korporacji zarządzanej przez amerykańskich konserwatystów. A im zwyczajnie nie podobały się takie rzeczy, jak karykaturalnie przedstawiony seks, rzucanie miechem i narkotyki. Dlatego musieliśmy ponownie szukać nabywcy dla naszej gry. Tu pojawił się jeszcze większy problem. SnDnRnR miało mocne braki w kwestii kodu, to była jedna z pierwszych gier, nad którymi zaczęliśmy pracować po powiększeniu studia z sześciu do dwudziestu osób. Niestety, kiepsko dobraliśmy programistów – twierdzili, że wszystko gra, aż nagle stwierdziliśmy, że jesteśmy o rok w plecy. W tym momencie grafika, dźwięk i scenariusz były gotowe w 75%, ale engine nie dociągnął nawet do 50%. Kiedy wszystko idzie tak jak powinno, te proporcje powinny być odwrotne. W takiej a nie innej sytuacji nie mogliśmy nawet zrobić wersji demo do pokazania ewentualnym wydawcom. W końcu, po rozmowach z dwudziestoma firmami, poddałem się. Co prawda Virgin zgodził się w pewnym momencie wydać grę w Europie, ale musieliśmy mieć kogoś w Stanach, inaczej nie zwróciłyby się koszty… Pamiętaj, to był rok 1998, przed spektakularnym sukcesem GTA.

A skoro mowa o niedokończonych grach, miał być Cannon Fodder 3 na PSP. Wstępne projekty wyglądały obiecująco. Co poszło nie tak?

Nie mam pojęcia. Nie brałem udziału w tym projekcie. Grzebałem za to trochę przy Cannon Fodder 3D dla Codemasters w 1999-2000. Ale z tego też nic nie wyszło.

Nie wydaje Ci się, że koniec Sensible Software nastąpił zbyt szybko, zanim firma zdołała zrealizować w pełni swój potencjał? Mieliście jakieś epickie pomysły, których nie mieliście szansy zrealizować?

Sensible Software było największym europejskim producentem gier na C-64, a później także na Amidze. W ciągu trzynastu lat stworzyliśmy siedem gier, które dotarły na szczyt listy przebojów. Uniwersytet Stanforda uznał Sensible World of Soccer za jedną z dziesięciu najlepszych gier wszechczasów. Zdobyliśmy dwie nagrody Indin dla najlepszego producenta roku. Wizzball został uznany najlepszą grą lat 80. przez magazyn Zzap. Magazyn Games TM wymieniło ostatnio trzy nasze produkcje w swojej liście stu najlepszych gier wszechczasów.

Krótko mówiąc, uważam że w pełni zrealizowaliśmy swój potencjał. Byliśmy potentatem naszej ery przez siedem lat. Wszystko ma swój czas i prędzej czy później się kończy. Żałuję jedynie, że nie udało nam się wydać SnDnRnR, w swoich czasach naprawdę byłaby przełomem.

W latach 80. i 90. dużo łatwiej było wybić się małym ekipom developerskim. Później, z rosnącymi budżetami, stworzenie hitu przez małą firmę stało się praktycznie niemożliwe. Nie wydaje Ci się jednak, że dziś – dzięki popularności usług w stylu PSN/XBLA i przenośnych urządzeń do grania – niezależni producenci gier znowu dostali wiatr w żagle?

Tak, to najlepsza okazja, jaką dostali niezależni twórcy od co najmniej piętnastu lat. Tym niemniej, model rynkowy jest teraz dużo bardziej złożony i nieprzewidywalny, więc nadal trudniej na tym zarobić niż w latach 80. i 90.

Nie uważasz, że takie platformy jak Amiga rozwijały kreatywność w większym stopniu, niż czynią to nowoczesne systemy do gier?

Kochałem Amigę, absolutnie i bezwarunkowo. Przede wszystkim, była zamkniętym systemem, dzięki czemu zaledwie 25% czasu programistów zżerały kwestie poprawnego wyświetlania grafiki i inne takie, a 75% można było poświęcić na projektowanie rozgrywki. Dziś dla większości gier w 3D jest niemal dokładnie na odwrót. Prościej było także zaistnieć na rynku, właściciel sprzętu nie trzymał cię za jaja, ani nie ingerował w twoją grę. Była mniejsza kontrola rynku przez wielkie firmy, a większa sieć małych sklepów z grami w całej Europie. No i oczywiście dużo, dużo mniejsze koszty produkcji niż na dzisiejszych konsolach. To wszystko dawało niespotykaną swobodę twórczą. O ile tylko udało ci się przekonać do swojej gry przyzwoitego wydawcę, wszystko szło z górki.

Odkładając na moment sprawy związane z grami… Jesteś aktywnym członkiem BAFTA, swego czasu udzielałeś się w brytyjskim radiu na tematy polityczne, zawsze byłeś płodnym kompozytorem oraz członkiem Little Big Band i SID80s. Jest coś, na czym Jon Hare się nie zna? A może masz jakieś ciekawe plany niezwiązane z grami?

Miałem bardzo pracowity rok, przez co nie mogłem poświęcić za dużo czasu na muzykowanie. Prowadzę internetową wytwórnię muzyczną (www.sensiblesoundware.com), która wymaga jeszcze dosłownie dwóch tygodni mojego czasu, ale i tak nie mogę wygospodarować tych dwóch tygodni. Poza tym jak zwykle jaram się piłką nożną, w tym roku zdobyłem dwa osiągnięcia na tym polu. Co roku gram z przyjaciółmi w ogólnoeuropejskim turnieju 5-a-side, tym razem grałem na bramce i zdobyliśmy drugie miejsce. To moje pierwsze zwycięstwo futbolowe od siedmiu lat. Poza tym grywam też na pomocy w drużynie Jagex, a w tym roku po raz pierwszy w moim 44-letnim życiu rozegrałem mecz w niedzielnej lidze. W tym miesiącu razem z paroma kumplami zajmowałem się też projektowaniem elektronicznej zabawki o tematyce futbolowej. Mieliśmy ubaw.

W przyszłości chciałbym bardziej zaangażować się w politykę i sprawy społeczne. Wielu ludzi mnie o to prosiło, aczkolwiek nie jestem pewien czy byłbym dość dobrym dyplomatą, by się w to bawić. Wolałbym chyba stworzyć jakąś wizję polityczną czy społeczną i zainspirować nią innych. Życie spędzone na tworzeniu gier nauczyło mnie, że często wystarczy zmienić kilka drobnych rzeczy i uzyskać niespodziewanie dobre efekty. Chciałbym także nauczyć ludzi czegoś o autentycznym wykorzystaniu kreatywności w komercyjnym świecie. Oczywiście jest też masa rzeczy, których nie potrafię robić… Zbyt wiele, by zacząć je wymieniać, ale dla przykładu podam umiejętność wpychania śmieci do pojemnika na recykling.

Łapie Cię czasem nostalgia do „starych, dobrych czasów"? Czy wolisz pewnie patrzeć w przyszłość? Pracujesz obecnie nad czymś, co – w Twojej opinii – będzie czymś naprawdę wyjątkowym?

Jestem bardzo dumny z tego, co osiągnąłem w przeszłości, ale jednocześnie mam serdecznie dość tego, gdy ludzie zakładają, że tam zostawiłem swoje serce. Zawsze interesowało mnie tylko tworzenie nowych rzeczy, zawsze byłem typem ambitnego, wizjonerskiego twórcy. Inaczej po prostu nie umiem. Co do przyszłości, kto wie… W przeszłości szczęście dopisało mi już tyle razy, że raczej nie mogę liczyć na kolejne siedem lat sukcesu, jakim cieszyliśmy się w Sensible Software. Tym niemniej czuję, że siedzą we mnie jeszcze z dwa przeboje.

W ciągu ostatnich jedenastu lat stałem się skutecznym konsultantem, pracującym przy grach na licencji; przygotowałem też sporo wersji Sensible Soccer i Cannon Fodder. Niedługo wydajemy nowego Speedballa na iPhone'a i iPada – świetna sprawa, nawet nie tyle dla mnie, co dla Mike'a Montgomery, właściciela Bitmap Brothers i mojego bliskiego przyjaciela.

Ale i tak dla mnie zawsze najbardziej liczy się mój najnowszy oryginalny pomysł, czymkolwiek by był. W tej chwili tym nowym pomysłem jest gra Word Explorer, którą opracowuję z kolesiami z Vivid Games. Jej poświęcam w tej chwili najwięcej czasu… W podobny sposób, w jaki pracowałem kiedyś nad Sensible Soccer, Cannon Fodder, czy Mega Lo Manią. To naprawdę najlepszy czas dla twórców oryginalnych gier od ponad piętnastu lat i bardzo mi się to podoba.

Dziękujemy za rozmowę i za lata zabawy z grami Sensible Software. ■

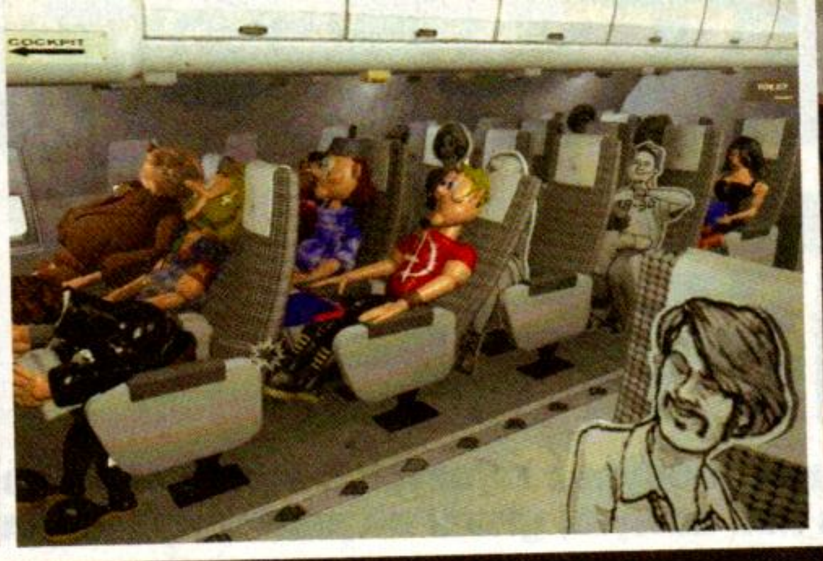
LEGEDARNE GRY SENSIBLE SOFTWARE

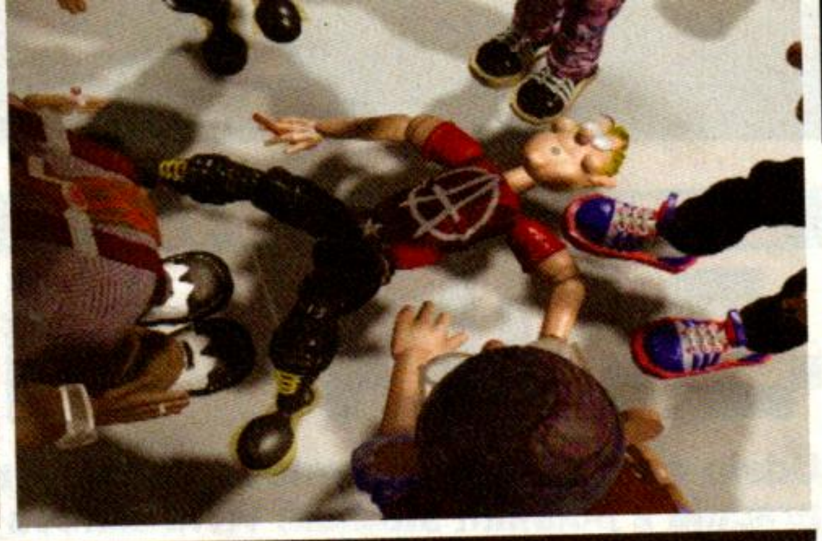
Wizball to nieco zakręcona wariacja na temat Defendera, z licznymi power-upami i niezłym, jak na tamte czasy, scrollingiem. Wydana pierwotnie na 8-bitowcach.

Mega Lo Mania – zupełnie niesztampowy RTS, w którym gracz wcielał się w postać bóstwa mającego zrobić ze swoich wyznawców dominującą rasę we wszechświecie.

Sensible Soccer – legenda gier futbolowych, każdy powinien kojarzyć popylających po boisku miniaturowych piłkarzy. Przemiodna, podobnie jak liczne kontynuacje.

Cannon Fodder – klasyczna zręcznościówka z (bardzo) drobnymi elementami strategii. Grupa żołnierzyków kontra zastępy wrogów. Wciągająca rozgrywka i humor.





MARTWE PIKSELE

Sensible Software nie jest może firmą kojarzącą się z kontrowersjami, ale parę drobnych skandali na koncie mają (o Cannon Fodder obrazili się swego czasu np. brytyjscy weterani). Mało kto zapewne zdaje sobie sprawę, że gdyby autorzy pociesznego Sensible Soccer ukończyli grę, którą dziś omówimy, to dziś Rockstar uchodziłby za „Sensible Software XXI wieku".

Produkcja o której mowa nosiła chwytliwą nazwę Sex'n'Drugs'n'Rock'n'Roll, i jak łatwo się domyślić, nie zapowiadała się na grę sztampową. Miała co prawda należeć do wymęczonego w latach dziewięćdziesiątych na wszelkie możliwe sposoby gatunku przygodówek point'n'click, ale na tym kończy się wtórność, a zaczyna ułańska fantazja i niemała odwaga twórców. Oto bowiem gracz miał wcielić się w rolę niejakiego Nigela Staniforthe Smythe'a – wyrzutka marzącego o karierze gwiazdy rocka, mającego w dodatku problem z uzależnieniem od tzw. „substancji psychoaktywnych". Kłopoty zaczęłyby się w momencie, kiedy Nigel pożycza parę tysięcy funciaków od gangu motocyklowego w celu zakupu zdezelowanej furgonetki, mającej zawieść jego kapelę w ogólnokrajowe tournee. Grający miałby zaledwie dwa tygodnie (czasu gry) na odzyskanie należności – w przeciwnym wypadku banda spoconych wąsaczy w skórach wbiłaby mu się na chatę i obiła niemiłosiernie. Kolejną komplikację – i tu dochodzimy do najbardziej kontrowersyjnego aspektu projektu – stanowić miał fakt, iż bohater regularnie musiałby dawać upust swym uzależnieniom. Tak, tak – liczba mnoga, bo w sumie miało być ich siedem. Każdy narkotyk miał mieć inne działanie, które w wymowny sposób przekładałoby się na rozgrywkę. I tak: Speed znacznie przyspieszałby wydarzenia na ekranie, heroina wprost przeciwnie, po kwasie Nigela miały nachodzić halucynacje, a kokaina ujemnie wpływałaby na umiejętności werbalne (czyt. bohater plótłby kompletne bzdury). Nieźle, co? Brzmi raczej jak worek treningowy dla cenzora, a nie gra. A to jeszcze nie wszystko, bo jedną z opcji na zdobycie szybkiej kasy miał być handel dragami, a wedle oryginalnego zamysłu – także „opiekowanie się" lokalnymi damami lekkich obyczajów. Z tego ostatniego pomysłu ostatecznie zrezygnowano, ale seks nadal miał być integralnym elementem rozgrywki (w końcu co to za gwiazda rocka bez kolejki groupies na zapleczu...).

Srogo, nieprawdaż? Dodam jeszcze, że ambicje twórców nie ograniczały się wcale do obrazoburczej tematyki – także pod względem technicznym miało być to wiekopomne przedsięwzięcie. Przede wszystkim, gra miała zawierać postacie w pełnym 3D, co jak na niedużą ekipę, połowę lat dziewięćdziesiątych i planowaną liczbę 150 zróżnicowanych modeli było naprawdę tytanicznym wyzwaniem. Kontrowersyjna tematyka także nie wywoływała spontanicznych okrzyków zachwytu u potencjalnych wydawców, a na to wszystko złożyły się jeszcze problemy finansowe Warner Bros. Interactive zakończone sprzedażą praw do tytułu GT Interactive. I tak trwało przerzucanie kłopotliwego projektu z rąk do rąk, wymuszanie kolejnych zmian, a w międzyczasie gra bynajmniej nie młodniała – zwłaszcza z dzisiejszego punktu widzenia grafika wali po oczach epoką, w której powstała (wczesne 3D tak ma).

Najbardziej w tym wszystkim boli fakt, że w momencie uśmiercenia gra była w naprawdę zaawansowanym stadium produkcji – grafika i dźwięk były ponoć ukończone w ok. 80%, tylko programiści nieco zalegali z robotą. Ciekawe jakie reakcje wywołałoby wydanie tej gry w pierwszym planowanym terminie. Skandal to pewnie mało powiedziane – pamiętajcie, wszystko to działo się ładnych parę lat przed pierwszym GTA, które zresztą do dziś mimo całej swej obrazoburczości do pewnych tematów podchodzi z dużą dozą ostrożności. Może po prostu młodziutki jeszcze rynek nie był przygotowany na tak skondensowaną dawkę kontrowersji. No, ale próżne gadanie, wróżby i żale – Sex'n'Drugs zaginęło w pomroce dziejów. Jedyne co pozostało z niej dzisiaj to garstka kiepskiej jakości screenów i – dzięki uprzejmości samego Jona Hare – soundtrack z gry, możliwy do odszukania w sieci. Sorry Nigel, wygląda na to, że twoja kariera zdechła zanim się jeszcze zaczęła. Może przynajmniej w zaświatach wycinasz duety z legendami rocka. RIP\m/ ■

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, MAX

SUPER MARIO BROS. 3

1992

Kurcze blade, ale czaderski ten Pegazus! Normalnie grafika jak na komputerze albo automacie, ale na telewizorze! Tylko szkoda trochę, że na tym kartridżu „128 w jednym" jest tylko dwadzieścia gier, a reszta to powtórzone gierki w przyspieszonym tempie albo z dziwną grafiką. Dobra, co my tu jeszcze mamy... Jakiś seledynowy kartridż, aha – Mario. No dobra, co prawda Mario jest dla przedszkolaków, ale spróbujmy.

[10 minut później]

Jaaaaka grafa! Szkoda, że nie ma krwi, ale kolorowo i fajnie. Muzyczka też niczego sobie, no i fajnie się biega i skacze. Dwa poziomy za mną, na mapie jeszcze kilka i zamek. Ciekawe kto będzie bossem...

[godzinę później]

Kurde, tej! Pokonałem bossa na latającym statku, a tu gra wcale się nie skończyła, tylko przeniosło mnie na nową mapę – pustynną. Dalej fajnie się biega i skacze, są nowi wrogowie i muza, ale niektóre plansze trudne strasznie. Mama wraca z pracy za godzinę, jeszcze pogram.

[dwie godziny później]

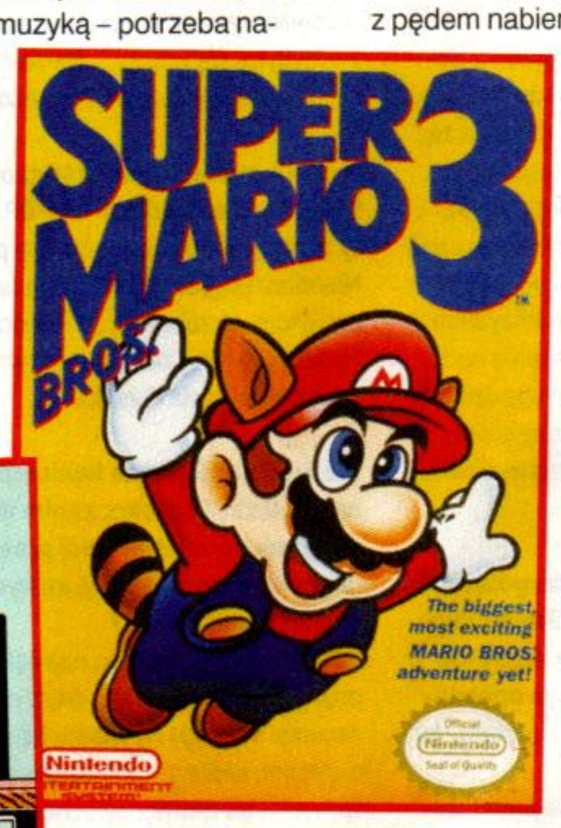
Mama już trochę się niecierpliwi, bo chce oglądać Dynastię, ale jeszcze ją ubłagałem. Ja pierdziu, ta gra nie ma końca – po pustynnym świecie był wodny, a teraz właśnie przeniosło mnie do krainy olbrzymów. Odkryłem, że na mapie można używać przedmiotów i przenosić się do różnych światów, ale i tak chcę zajść jak najdalej.

[trzy godziny później]

Mama... Krzyczy... Nie mogę... Przestać... Muszę przejść gręęę...

2010

No dobra, muszę przyznać się do drobnego oszustwa – w ciągu tych osiemnastu lat wracałem do SMB3 ładne kilka razy, ale sedno pozostaje takie samo: Trzecia (druga, jeśli spytać nintendowych purystów) część przygód braci Mario nie postarzała się bodaj o sekundę. Jasne, 8 bitów to prehistoria, ale oprawę Mario 3 ponadczasową uczyniła jedna cecha – prostota. Przy całym pozornym nieskomplikowaniu całego przedsięwzięcia widać, że nad koncepcją gry ktoś mocno pokombinował, zdając sobie sprawę z ograniczeń technicznych. Dzięki temu grafika nawet po tylu latach zachowała cały swój wdzięk i wciąż cieszy oko, nie tylko sentymentalnych dziadów mojego pokroju. Podobnie sprawa przedstawia się z muzyką – potrzeba naprawdę nie lada talentu, żeby te wszystkie piski i plumknięcia ułożyć w składną, miłą dla ucha melodię, a co dopiero stworzyć za ich pomocą ponadczasowe, rozpoznawane przez miliony ludzi motywy. Tym niemniej, wszystko to zdałoby się psu na buty gdyby nie jeden, absolutnie najważniejszy element – grywalność. Dopiero dziś, kiedy gram w SMB3 i mogę spojrzeć na nią z perspektywy starego konia z ponad dwudziestoletnim doświadczeniem z grami, naprawdę potrafię docenić ponadczasowy geniusz tego tytułu i to jak bardzo wyprzedzał on stawkę w momencie premiery. Pomijając już wrażenia wzrokowo-słuchowe, gra ma po prostu unikalny „feel" – nie wiem czy jakakolwiek platformówka może poszczycić się równie przyjemnym sterowaniem. Płynność z jaką grubaśny hydraulik reaguje na polecenia grającego, to jak przyspiesza, jak z pędem nabiera bezwładności, jakich cudów ekwilibrystyki może dokonać z nim wprawny gracz... Czysta, nie pozwalająca oderwać się od pada, radocha. Niezapominajmy, że gra jak na swoje czasy była wprost gigantyczna, a szczerze mówiąc i dzisiaj nie ma się specjalnie czego wstydzić – osiem wielkich światów, na każdym średnio po kilkanaście poziomów, do tego minigierki, cała plejada znajdziek i kostiumów, zróżnicowani przeciwnicy, a z wszystkiego na każdym kroku ulewa się pomysłowość i najczystsza radość z grania. Jeśli ktoś jakimś cudem nie miał nigdy okazji pograć w to cudeńko, niniejszym oficjalnie nalegam – zróbcie sobie tę przyjemność. Możecie prychać pogardliwie na Wii, możecie urządzać sieciowe podśmiechujki z tego co Mario i Luigi robią po robocie za zamkniętymi drzwiami, ale jeśli z tego powodu ominie Was jedna z najważniejszych i najlepszych gier w historii konsol, to możecie przy okazji zbrechtać także siebie. ■



PIĘĆ PRZYGODÓWEK, W KTÓRE NIE GRALIŚCIE

NIEKONIECZNIE NAJLEPSZE, ALE KONIECZNIE CIEKAWE I NIEMAL CAŁKOWICIE ZAPOMNIANE

Duckman

A właściwie Duckman: The Graphic Adventures of a Private Dick, gdyż tak brzmi pełny tytuł tej kompletnie zapomnianej przygodówki z czasów PS One, opartej na nieco mniej zapomnianym serialu animowanym dla dzieci powyżej 18 roku życia. Niech Was nie zmyli kreskówkowa oprawa, przygody kaczora-prywatnego detektywa wręcz ociekały czarnym jak smoła humorem. I choćby z tego względu warto o nich pamiętać.

Blazing Dragons

Kolejna przygodówka na pierwszą PlayStation (a nie było ich na tej platformie zbyt wiele) i kolejna adaptacja serialu animowanego. Mogłoby się wydawać, że to jakieś sztampowe ścierwo, ale nie. Bo nie dość, że mamy do czynienia z odwróceniem mitu arturiańskiego, przefiltrowanym przez cięte brytyjskie poczucie humoru, to jeszcze w obsadzie takie gwiazdy jak Terry Jones (jeden z Monty Pythonów) i Cheech Marin (ostatnio choćby Maczeta).

Black Dahlia

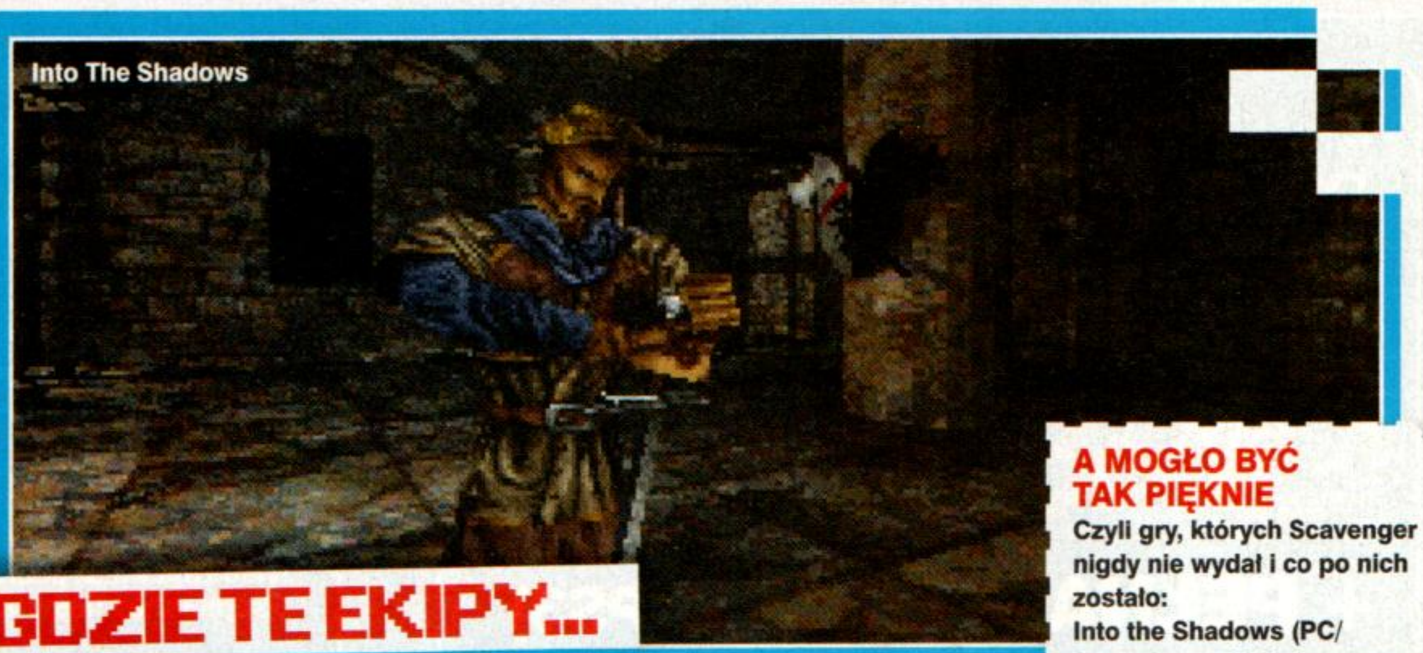
A to już stricte pecetowa gra, ale również intrygująca. W momencie premiery gra nieco zapadła się pod ciężarem kampanii reklamowej, opiewającej ją jako „ekscytujący film interaktywny na 8 płytach CD", czy coś równie głupawego. Pomijając nietrafiony marketing to kawał ciekawej gry przygodowej, rozgrywający się na przestrzeni kilku lat i oparty na autentycznej (nigdy nie rozwiązanej) sprawie okrutnego zabójstwa Elizabeth Short. Z dzisiejszej perspektywy bardzo powolna i pozornie nudna, ale wciąga jeśli dać jej szansę.

The Last Express

Jedna z gier, które starały się być zbyt wyjątkowe i ostatecznie wyalienowały się poza zasięg portfeli klientów. Najbardziej rzuca się w oczy grafika – połączenie realistycznie odtworzonych wnętrz Orient Expressu z rysowanymi postaciami. Umowna animacja może odrzucać, ale zarazem grze trudno odmówić unikalnej stylówy. Poza tym, to także wciągająca i oryginalna opowieść, którą po prostu warto poznać. Zwłaszcza jeśli ma się zacięcie historyczne. Co ciekawe, nie tak dawno krążyły plotki, że sam Paul Verhoeven planuje nakręcić filmową adaptację gry, co z pewnością uczyniłoby ją dużo mniej zapomnianą. Ale wiadomo jak to z plotkami bywa…

Dreamweb

Na koniec coś z Amigi (choć na pececie też była...) – wydana w 1994 roku produkcja wrzucała gracza w skórzaną kurtkę Ryana, antybohatera i przy okazji srogiego świra (do pierwszego wydania gry dodawany był nawet drukowany „pamiętnik szaleńca"). Gra wyróżniała się dojrzałą (nawet bardzo) tematyką, nie stroniła też od przemocy, a nawet ostrej golizny (jeśli za taką uznać nagie rozpikselowane ludki), co w owych czasach nie należało do codzienności (zwłaszcza w tym gatunku). Aha, no i do tego doskonały, bardzo klimatyczny soundtrack.



GDZIE TE EKIPY...

SCAVENGER

Wyobraźcie sobie, że na początku roku pańskiego 2011 znikąd pojawia się zupełnie dotąd nieznana firma i prezentuje kilka tytułów, które pod względem oprawy audio-wizualnej zostawiają w tyle wszystko co widzieliśmy do tej pory.

Grafika, przy której najnowsze Call of Duty wygląda niczym bohomaz pięciolatka; animacja sprawiająca, że Assassin's Creed II wydaje się pokazem slajdów itd. Taki mniej więcej efekt (no, może lekko przesadzam – ale lekko) wywołało pojawienie się na rynku w połowie lat dziewięćdziesiątych skandynawskiego wydawcy Scavenger Inc. Owa firma, zrzeszająca pod jednym szyldem kilka niezależnych ekip wywodzących się z demosceny, obiecywała natychmiastowo i samodzielnie popchnąć gry o kilka lat naprzód. Oczywiście podobnie rozbuchane obietnice gracze słyszeli już nie raz i nie dwa – przechwałki Scavenger zostałyby zbyte machnięciem ręki, gdyby nie to co zaprezentowali oniemiałej tłuszczy. A było to np. niegrywalne, ale działające w czasie rzeczywistym demo Into the Shadows – chodzonej nawalanki z elementami przygodowymi, utrzymanej w klimatach fantasy i rozgrywającej się w omszałych lochach pełnych Orków i innego plugastwa. Niby nic nadzwyczajnego, ale ta grafika! Ta animacja! Ta gra cieni! Jak na owe czasy, to było coś niesamowitego. Szczegółowo wykonane postacie w pełnym 3D, ruszające się jak prawdziwi ludzie, wszystko to realistycznie oświetlone i śmigające w kilkudziesięciu klatkach animacji na sekundę.

Już sam ten tytuł wystarczył, by o debiutantach zrobiło się głośno, a GT Interactive nawiązało z nimi współpracę. A zapowiadali jeszcze kilka innych, nie mniej ciekawych produkcji. Był choćby Terminus – futurystyczny TPP, po którym Tomb Raider miał odejść do lamusa. Albo Tarantula – innowacyjna gra wrzucająca nas w rolę walczącego o przetrwanie pająka (coś jak De adly Creatures z Wii, tylko niemal 15 lat wcześniej). Było tego więcej, ale ostatecznie sprawy nie potoczyły się tak różowo, jak to sobie ambitni potomkowie wikingów wyobrażali. Szybko okazało się, że rosnąca liczba zapowiedzi nie idzie w parze z rosnącą liczbą wydanych gier – premiery tych najciekawszych odkładane były z roku na rok, zaś te nieliczne które trafiały na rynek okazywały się cokolwiek rozczarowujące. Taki np. Amok – ładna, ale do bólu wtórna i monotonna strzelanina albo Scorcher – pomysłowe wyścigi z kompletnie niewyważonym poziomem trudności. Te pierwsze rozczarowania uświadomiły wielu smutną prawdę, że Scavenger mogą być mocniejsi w gębie niż w czynie. Kilka kolejnych zapowiedzianych gier i przesuniętych premier dalej zaczęły się nieprzychylne plotki. Mówiono np. że domniemane opus magnum firmy – Into the Shadows – nie było niczym innym jak tylko ładnym demem technologicznym, i że do gotowej do wydania gry jeszcze ho, ho... Albo i dalej.

Trudno powiedzieć ile w tym było prawdy, natomiast nie da się nie zauważyć, że Scavenger próbowali łapać zdecydowanie zbyt wiele ogonów jednocześnie. Przy kilku, a może i kilkunastu rozgrzebanych projektach, firma zaczęła uginać się pod ciężarem własnych ambicji. Na kłopoty z wypłacalnością nie trzeba było długo czekać. W 1998 roku gruchnęła wieść, której wszyscy już się spodziewali – Scavenger ogłosił bankructwo. Małe studia współtworzące kolosa na glinianych nogach rozpełzły się i rozpoczęły działalność na własną rękę. Z jednego z nich powstało dzisiejsze Starbreeze Studios (The Darkness, Chronicles of Riddick), z innego – IO Interactive, ojcowie Hitmana. Po samym Scavenger została natomiast garść rozrzuconego po rozmaitych dyskach twardych kodu, sterta makulatury w postaci zapowiedzi nieistniejących już gier i rozczarowanie wywołane porażką ambitnego przedsięwzięcia. Zresztą, zaryzykowałbym stwierdzenie, że nagły wzlot i stopniowy upadek Scavenger odcisnął głębokie piętno na rynku gier i na długie lata sprawił, że niezależne studia dużo ostrożniej stawiały kroki w branży opanowanej przez starych wygów. ■

A MOGŁO BYĆ TAK PIĘKNIE

Czyli gry, których Scavenger nigdy nie wydał i co po nich zostało:

Into the Shadows (PC/Saturn) – gwóźdź programu. Nigdy nie pokazano grywalnej wersji.

Terminus (PC/PS1/Saturn) – futurystyczny TPS. Pokazano sporo screenów i parę szkiców.

X-Men (32X) – chodzona bijatyka z mutantami. Wersja beta wyciekła do sieci.

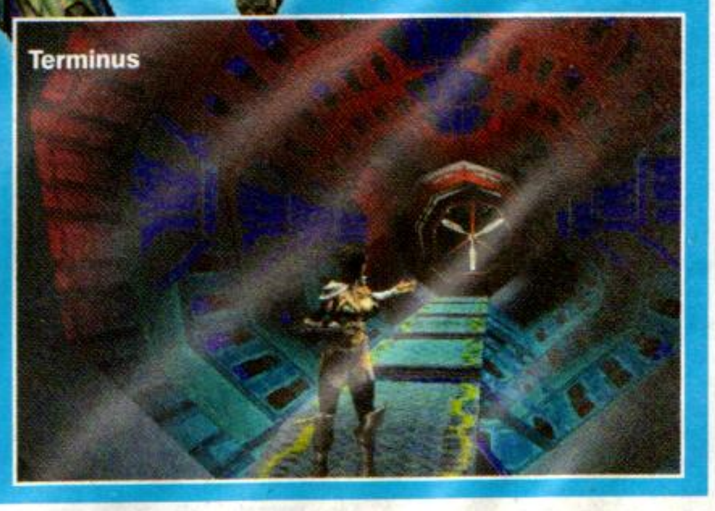
Heavy Machinery (32X) – potencjalny konkurent dla Twisted Metal. Została garść screenów.

Tarantula (PC/PS1/Saturn) – symulator tytułowego drapieżcy. Zostały tylko screenshoty.

Spearhead (Saturn) – pomysłowa gra logiczna, z której ostało się dosłownie parę obrazków.

Mudkicker (PC/PS1/Saturn) – wyścigi rajdowe. Kilka zapowiedzi i garść screenów.

Angel (Saturn) – najbardziej tajemniczy projekt, po którym pozostały dosłownie dwa fatalnej jakości screeny.



PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

WYCZERPANY

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<

NAKŁAD W

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 99 zł

WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

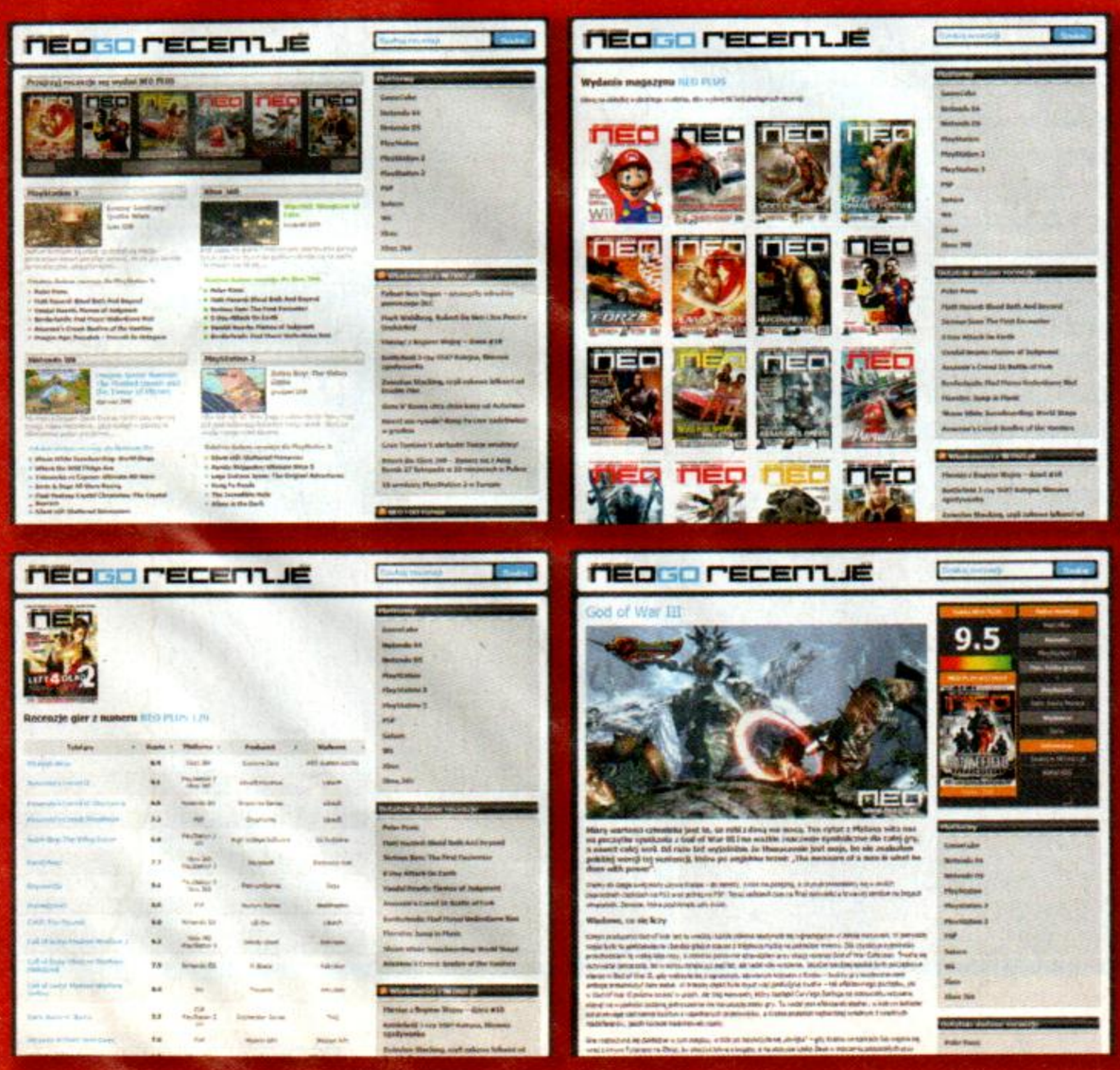
CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl
JUŻ PONAD 1000 RECENZJI GIER



http://neogo.pl
codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Jeśli prawdą jest, że „jaki nowy rok, taki cały rok" to mamy przechlapane. W tym miesiącu, drodzy Czytelnicy, nie popisaliście się przesadnie w kwestii zarzucania nas korespondencją. Jedyne co mnie podtrzymuje na duchu to fakt, że spadek formy nastąpił zwyczajowo w grudniu, kiedy wszyscy mamy na głowie inne rzeczy, niż pisanie do ulubionego miesięcznika. A zatem jest nadzieja. Tak czy siak, tym razem jak zwykle trochę przemyśleń, szczypta krytykanctwa i garść spostrzeżeń natury socjologicznej. Zapraszam do lektury.

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Witam. Mam pytanie. Co jest lepsze, Kinect czy Move? Chcę kupić konsolę i nie wiem co wybrać. Doradźcie.

Od siebie doradzałbym raczej kierować się innymi czynnikami przy wyborze albo przynajmniej wziąć je pod uwagę (np. biblioteka gier). Jeśli jednak interesuje Cię głównie motion gaming, powiem tak: Posiadacze obu systemów twierdzą, że bawią się dobrze i że urządzenia generalnie działają tak jak powinny. Przejrzyj dostępne tytuły i zastanów się, czy wolisz trzymać coś w łapie (bez skojarzeń), czy też gibać się bez dodatkowych akcesoriów. Ewentualnie, jeśli masz dobre doświadczenia z Wii, Move to z grubsza coś podobnego, tyle że z dużo lepszą grafiką.

↘ Obejrzałem dziś Dante's Inferno: An Animated Epic. Nie jest taki zły graficznie ale... o co chodzi z tym zmienianiem sie postaci? Mephi

Jak rozumiem chodzi o metamorfozy głównego bohatera. Taką sobie przyjęli konwencję, że każda ekipa przedstawi bohatera na swoją modłę, tak by pasował do stylu graficznego. Może i kłuje to nieco w oczy, ale moim zdaniem to akurat najmniejszy problem „Animowanego Eposu".

↘ Eej. Uadzhap Dak? Podpowiesz mi jakim napięciem zasilane są silniczki w Dual Shocku 2? Dziadek wiecznie zapomina włączyć światła, a głuchy, więc zrobię mu air(forcefeed)bag w sterze albo pod tyłkiem. Dziękuję i pozdrawiam.

Biorąc pod uwagę, że – o ile mnie pamięć nie myli – napięcie masz podane na obudowie pada, rozumiem że chciałeś głównie pochwalić się kozackim pomysłem. Pochwalam.

↘ Kto to?

Pytanie niby proste, ale jakże filozoficzne… No bo, jeśli się nad tym zastanowić, to właśnie – kto to? Kim jest, jaki jest jego cel, kim my jesteśmy i dokąd zmierzamy? Przepraszam, muszę zamknąć się w swojej pustelni i dogłębnie przemyśleć sens swojego życia.

↘ Jeśli to ty Bartek, to z ang. pisaliśmy temat: 'getting around new york' - reading comprehension. Niemca jutro nie ma, z majzy temat był: obliczenia procentowe-zadania i robiliśmy na str.86 do zad 5. (pisownia oryginalna – przyp. red).

A, to nieco tłumaczy poprzedniego smsa. Średnio co drugi miesiąc dostajemy takie radosne pomyłki. Nam to nie przeszkadza, ale ktoś poszedł nieprzygotowany na lekcje. Przynajmniej znamy już odpowiedź na poprzednie pytanie, a brzmi ona: Nie Bartek.

↘ Kiedy nowy numer?

Trzymasz go w rękach. Następny – uwaagaa – za miesiąc!

LISTODON II: JESZCZE TROCHĘ O WSZYSTKIM

Witam wszystkich redaktorów NEO Plusa i Was szanowni współczytelnicy. Tak jak wielu innych czytelników chciałbym podzielić się z Wami swoimi spostrzeżeniami. Mam bowiem do omówienia kilka punktów.

▶ Witam. Jedziesz z koksem.

1. Chciałbym zacząć od tego, że swego czasu gdzieś w sieci czytałem, że Unia Europejska utworzyła fundusz wspierający powstawanie firm i studiów projektujących gry. Tę informację widziałem raz i nie zdążyłem jej sprawdzić. Nie pamiętam jak ów fundusz naprawdę się nazywa i dlatego chciałbym Was zapytać o to, czy wiecie na ten temat coś więcej. Pytam nie tylko dlatego, że chciałbym włączyć się do branży, ale również z uwagi na to, że ów fundusz może być fałszywą instytucją lub po prostu głupim żartem.

▶ Słyszałem o tym, ale szczerze Ci powiem, że nie kopałem głębiej (jeśli Ty masz ochotę, poguglaj np. European Games Developer Federation). Wielu uznałoby to z pewnością za zacną inicjatywę, ale osobiście trochę się wzdrygam. Kiedy państwo (jakiekolwiek) próbuje dotować i pomagać, bardzo często skutek jest wręcz odwrotny. Wystarczy spojrzeć na rodzime podwórko – które branże mają się lepiej? Dotowane przez państwo, czy te zasilane z prywatnych kieszeni? Czemu – to temat na dłuższą dyskusję, ale ważniejsze od pomagania jest to, żeby nie przeszkadzali. Już ciekawszą inicjatywą wydaje mi się stworzenie uniwersalnego emulatora mającego w zamierzeniu odpalać (m.in.) wszystkie wydane w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat gry, jako formy zachowywania dziedzictwa kulturowego. Bardzo fajny pomysł, szkoda tylko, że z kasy podatników.

2. To przedostatni punkt mojego listu...

O, szybko poszło.

Otóż od dłuższego czasu piszecie na temat wrogości wobec gier i innych gałęzi popkultury takich jak np. komiksy... Nie muszę już chyba mówić, że będę tutaj mówić o psychologach. Na wstępie pragnę zaznaczyć, że nie wrzucam tutaj wszystkich psychologów do jednego wora, ale nie znaczy to, że będę się jakoś ograniczać.

▶ Tego byśmy nie chcieli.

Jeden z moich dobrych kumpli ma niestety tego pecha, że od dzieciństwa zmaga się z nerwicą i depresją. Cóż, szanuję go, bowiem jest on fajnym kumplem i do tego ja nie jestem zwolennikiem typowo polskiego zwyczaju, według którego odrzuca się takich ludzi z powodu ich choroby. Ludzie! Byłem kiedyś na Waszym forum i bez urazy, ale Wasze forum to jeszcze jeden internetowy rynsztok, w którym wyśmiewało się użytkowników leczących się psychiatrycznie... Ja nie uważam, że tacy ludzie są gorsi, gdyż ich choroba to nie kwestia wyboru, czego już nie mogę powiedzieć o osobliwym podejściu psychologów do różnych rzeczy.

▶ Szczerze przyznam, że nie kojarzę tego typowego polskiego zwyczaju, o którym wspominasz, ale rozumiem, że to generalizacja oparta na przypadkach autentycznych. Nigdy też nie natknąłem się na naszym forum na przypadki bucówy podobne do przytoczonych przez Ciebie. Inna sprawa, że z powodów niezależnych ode mnie (czas!) nie zaglądam tam zbyt często, czego bez wątpienia nie omieszka wytknąć mi któryś z szacownych forumowiczów (czekam, panie i panowie). Poza tym – sama prawda.

Otóż, jak już mówiłem mój kolo od dawna odwiedza gabinety psychologów i psychiatrów i szczerze obawiam się, że zrobią z niego kompletny wrak... Jeden z jego terapeutów bowiem wpisał mu do historii choroby schizofrenię (do ludzi chorych na tę chorobę również nic nie mam), której ten nie miał (potrafimy chyba wszyscy odróżnić tę chorobę od innych). Wpisano mu ją, bowiem jego terapeuta dowiedział się, że on bardzo lubi komiksy i gry video – i kto tutaj jest naprawdę chory?

▶ My wszyscy, tylko niezdiagnozowani.

Jak wiemy psychologowie często wypowiadają się o różnych aspektach popkultury i wiem teraz, że ich zdaniem wszystko wokół jest satanistyczne. Nie zrozumcie mnie źle, ale swego czasu często natrafiałem na artykuły w gazetach i audycje telewizyjne, w których mówiono jakie to gry są złe... Ale dla mnie te materiały są śmieszne. Oglądając programy, o których wspomniałem w poprzednim zdaniu zauważyłem, że na okrągło się mówi tylko o tym, że gry deprawują. Nie padały tutaj żadne argumenty, ani żadne przykłady poza oklepanymi donosami o tym, że jakiś uczniak strzelał do kolegów z budy z giwery, choć ludzie z drugiej strony barykady (mowa tutaj o developerach) mówili, że tamci desperaci nie strzelali dlatego, bo gry im to kazały, ale dlatego, że byli prześladowani przez tych, na których się mścili. Ale psychologom można mówić, oni i tak wrzucają wszystko czego nie rozumieją do wora z rzeczami satanistycznymi.

Od jakiegoś czasu nie oglądam telewizji poza kanałami tematycznymi. Jednak swego czasu dowiedziałem się, że w pewnym popularnym talk show na równie popularnym kanale miano rozmawiać o e-sporcie i dlatego też zaproszono e-sportowców. Jednak cały program był farsą bowiem w każdym odcinku są psychologowie, którzy tym razem musieli podkreślić swoje opinie przemieniając odcinek o e-sporcie w dyskusję o demoralizacji w grach. Z tego co wiem najgorzej miał najmłodszy z graczy, któremu wmawiano, że jak nie przestanie grać, to wyrośnie na terrorystę.

▶ Wiesz, psychologowie są jak każda inna profesja – bywają różni, zawsze trafi się garść „otwartych inaczej" tudzież „inteligentnych inaczej" osobników, którzy rzucają cień na pozostałych. Szczególny problem z nimi jest taki, że z racji zawodu cieszą się oni większym autorytetem i – mówiąc górnolotnie – publicznym zaufaniem niż np. kierowcy szambiarki albo sprzedawcy w mięsnym. Tym bardziej boli, kiedy owego zaufania nadużywają, wygłaszając opinie nieskażone znajomością tematu (acz trzeba uczciwie przyznać, że inicjatywa wychodzi zazwyczaj od dziennikarzy). Inna sprawa, że ostatnimi laty liczba podobnie „odkrywczych" materiałów o szkodliwości gier zdecydowanie zmalała. Nie żebym posądzał żądnych sensacji dziennikarzy o nagły wzrost rzetelności – po prostu dużo trudniej szykanować gry, kiedy stały się największą gałęzią rozrywki na świecie, docenianą i wspieraną przez filmowców i innych celebrytów. Cofnij się w czasie do lat dziewięćdziesiątych, to pogadamy.

Zresztą ta stacja w ogóle jest dziwna. Swego czasu wspomniano w pewnym programie interwencyjnym o pewnej biednej dziewczynie, która powiesiła się i winą za jej samobójstwo obarczano jej kolekcję mang. Ktoś pisał w sieci (na nieistniejącym już portalu Revolution.pl), że jej kolekcję mangowych komiksów pokazano w pudle przed kamerą (uwaga, tutaj padną słowa redaktora owego portalu) „jakby tam miała być czarna biblia lub pozostałości po spożytych narkotykach"...

▶ Dziwnym nie jest. Nie od dziś wiadomo, że Pokemony uzależniają, a po puszczeniu odcinka Dragonballa wspak usłyszymy szatańskie wersety („Satan is Lord, Satan is Lord", cytując nieodżałowanego Billa Hicksa [tinyurl.com/billnplus] – przyp. miel).

Ja tutaj wybiegam aż do telewizji, ale nawet na moim „podwórku" zdarzały się takie jaja. Chciałbym tutaj bowiem powiedzieć Wam o tym, jaką to walniętą babkę mieliśmy w robocie. Była ona naszym zakładowym psychologiem i szczerze cieszę się, że ona już z nami nie pracuje.

▶ Ale szczerze?

Bardzo lubię rysować i raz jak wzięła mnie na wizytę (która to niby miała jej pomóc poznać mnie i innych pracowników bliżej) poprosiła bym coś jej narysował. Jako, że lubię komiksowe klimaty narysowałem antropomorficznego kota i gdy jej go pokazałem zaczęła coś mówić o ludziach zamkniętych w ciałach zwierząt. Czyli już tutaj mamy znak,

że w jej umyśle zrodziła się obawa przed jakąś satanistyczną patologią....

▶ Albo, co gorsza, fantazje erotyczne.

Raz, czekając na autobus do domu, usiadłem na ławce i zacząłem rysować komiksowe rysunki, a gdy ona poprosiła bym jej je pokazał, zaczęła coś bredzić, że moje rysunki są straszne... Cóż, ja bardzo lubię tematykę SF i anthro i nie widzę w nich nic strasznego. Ludzie! Anthro jest wszędzie! Poza grami, komiksami i kreskówkami możemy je spotkać w książkach, zabawkach, filmach, reklamach, a nawet jako maskotki wydarzeń sportowych (jak np. ostatnie piłkarskie mistrzostwa świata), czy maskotki firm budowlanych (widziałem już tygrysa, bobra i mrówkę w wersji anthro jako maskotki firm budowlanych), ale wiadomo przecież, że wszystko jest satanistyczne i koniec kropka. W sumie dobrze, że ona już z nami nie pracuje, bowiem dowiedziałem się, że jej nazwisko (którego z wiadomych przyczyn nie mogę podać), wyobraźcie sobie, brzmi dokładnie tak samo jak imię jakiegoś Digimona.

▶ Krystyna Babamon?

Wiecie, że dla psychologów filmy anime są satanistyczne i gdyby ona dowiedziała się o tym z pewnością, jak ją znam, popełniłaby harakiri z obawy o to, że może być ona córą szatana. No dobra, tyle już mówi się o złych kreskówkach, komiksach, grach video, że czasami wydaje mi się, że gdyby pokazać im kogoś kto lubi je bardziej niż ja, to z pewnością już dawno mieszkałby w pokoju bez klamek... Jak już mówiłem, nie mam nic do ludzi upośledzonych na umyśle, ale ich lekarze są dla mnie śmieszniejsi niż Monty Python, choćby dlatego, że oni są zdrowo szurnięci z wyboru. Wiem, że przegiąłem, ale jak sobie przypomnę to wszystko, jak na przykład to, co tutaj przytoczyłem, to wydaje mi się, że im wyższa średnia na studiach psychologicznych tym większy kot w głowie.

▶ Myślę, że świra trzeba mieć wcześniej. Choć fakt faktem, studia wyższe potrafią go pogłębić.

3. To już ostatni punkt mojego przydługawego listu. Jak wielu zwykłych graczy tak i ja chciałbym być developerem. Jak powiedział kiedyś Wasz dobry znajomy, niejaki Adrian Chmielarz, żeby wymyślać sporo gier trzeba czerpać skądś inspirację (mówił tutaj głównie o książkach, ale warto byłoby też wspomnieć o filmie, animacji czy komiksach). Bardzo lubię wymyślać pomysły na gry dla zabawy, uwierzcie mi!

▶ Niemożliwe! Musisz być jedyną osobą na naszej półkuli, która to robi.

To bardzo fajne, ale gdy pomyślę o czerpaniu skądś inspiracji to myślę, że mogą być z tym pewne problemy. Weźmy np. kwestię komiksów. W Polsce są one słabo dostępne (szczególnie na Podkarpaciu), mimo iż twórcy i wydawcy komiksów prowadzą akcje, które mają na celu rozpowszechniać te wspaniałe (nazwijmy to) powieści graficzne poprzez biblioteki, kioski i księgarnie. Czasami gdy pomyślę sobie o tym, że w Japonii i USA bardzo łatwo znaleźć jakąś komiksiarnię, to żałuję, że tam nie mieszkam. Z animacją jest podobnie, kiedyś było jej mnóstwo w telewizji, a dzisiaj jest ona czymś, co zajmuje minimalną część ramówki telewizyjnej. Fajnych filmów również za wiele nie widzę, jeśli pominiemy powtórki i beznadziejne telenowele, których w TV jest od pierona i które są nudne jak flaki z olejem.

▶ Primo – apeluję o nieużywanie terminu „powieść graficzna". To mniej więcej to samo, co mówić „elektroniczna rozrywka" zamiast „gry video", bo brzmi mniej obciachowo. Secundo – z komiksami wydawanymi po polsku nie jest aż tak źle (choć do boomu z przełomu wieku sporo brakuje), tyle że trzeba trochę się naszukać. Zajrzyj na stronki wydawnictw, a jeśli nieobca Ci mowa Szekspira, możesz bez większego problemu i nie takim znowu wielkim kosztem zaimportować większość wydawanych na Zachodzie pozycji.

Jedynie nie mogę narzekać na książki, gdyż biblioteki są prawdziwymi skarbnicami jeśli chodzi o duże ilości wspaniałych lektur. Wiem, że jeśli chodzi o komiksy mogę spróbować w sklepach wysyłkowych, ale jak raz spróbowałem, to nie przysłano mi żadnego z zamówionych komiksów. Powód? Pewnie skończył się ich nakład. Z animacją próbowałem już w sieci, ale odtwarzanie niektórych plików jest kłopotliwe, szczególnie gdy jakiś czas temu oglądałem Astroboya i w połowie filmu wyskoczyła mi informacja, że muszę zapłacić za obejrzenie reszty albo odczekać aż skończy się podany limit czasu (a jak się dowiedziałem, różnie z tym bywa – raz się skończy, a raz przedłuży). Zresztą, niektóre z tych plików były nielegalne i admini tych stron musieli je usunąć, a tak się składa, że ja chcę być uczciwym pożeraczem popkultury.

▶ Chwalebne. A co do nieprzysłanych komiksów – może zapomniałeś za nie zapłacić? HA! Ja się zabiję – jak mawiał futrzak z wielkim nosem.

To wszystko, co chciałem powiedzieć. Wiem, dużo tego było, ale cóż, już taka gaduła ze mnie ^^'.

IADY IUCK and kLEKSANDRA Hater

▶ Dzięki za długie i poczytne liścidło, gaduło o ksywce tyleż osobliwej co nienawistnej. Gdyby przyszli ci na myśl przedstawiciele innej profesji, których chciałbyś zrugać, to wal śmiało – jak wiadomo negatywna energia z listów dodaje mi sił i pozwala udzielać jeszcze wredniejszych, mniej konstruktywnych odpowiedzi.

URSUS GRANTURISMUS

Hej,

▶ He-e-eej! Wybacz, Twoja ksywa natchnęła mnie do niedźwiedzich powitań.

Wiecie co mnie najbardziej uwiera w nowym Gran Turismo? Że rozgrywka w ogóle nie ewoluowała. Co uczyniło Gran Turismo 1 hitem? Nowatorskie podejście do prowadzenia rozgrywki, kariera, uczucie realnego kupowania samochodów. I zamiast choć trochę się wysilić i pociągnąć ten temat, wprowadzić jakąś „fabularną" ścieżkę rozwoju gracza (np. kalendarz imprez, które następują kolejno), to oni po prostu kopiują zestaw tych samych nudnych wyścigów, które zalicza się bez większej ochoty, na dodatek kupując po jednym aucie do każdego typu (zamiast z przyjemnością masterować jedno wymarzone auto – przynajmniej przez tydzień gry). GT5 wieje nudą i żadne gokarty, widoki z kokpitu, a nawet multi temu nie zaradzą. Rozgrywka jest sucharem i tyle. To pisałem ja,

Baribal

▶ Masz oczywiście prawo do własnej opinii, co więcej – z tego co czytałem i słuchałem na temat GT5 (a czytałem i słuchałem sporo) nie jesteś w niej odosobniony. Najczęściej padające zarzuty to właśnie zachowawczość i zaskakujący jak na czas produkcji brak doszlifowania. Cóż, wydaje mi się, że perfekcjonista Kaz padł ofiarą własnych ambicji, co nie zmienia faktu, że to wciąż świetna gra. Tym niemniej następnym razem będą musieli dostarczyć naprawdę doskonały produkt, zwłaszcza biorąc pod uwagę nadciągającą konkurencję w postaci Shift 2 i Forza 4. No, ale o tym kto ostatecznie zwycięży przekonamy się przy premierze GT6, czyli optymistycznie zakładając za jakieś 15 lat. Trzymaj się.

CI PAŁSYWI PILACI

Czołem Doktorze!

▶ Czo-łem!

Naszły mnie jeszcze takie refleksje odnośnie praw autorskich, sprzedaży gier używanych i „pilatów" – jakby to mój syn powiedział. Mogę?

▶ Proszę.

Dziękuję.
1. Piractwo. Nie lubię! Brzyyydal! Nie wyobrażam sobie, że umiałbym bawić się setnie przy Heavenly Sword, nie płacąc ani jednego Euro centa za ciężką pracę ekipy Nindżowskiej Teorii. Miałbym zwyczajnie wielki dyskomfort porównywalny z tą chwilą, kiedy włożywszy nieco za krótki topik muszę schylić się po upuszczony item. Poza tym to takie oczywiste.
Ktoś wyprodukował coś. Ja chcę to coś. Wyciągam flotę i kupuję. Cieszę się z miło spędzonych chwil z tym czymś. Ktoś cieszy się z mojej floty, jaka do niego dotarła. Fajne? Tak. Uczciwe? Owszem. Takie... sympatyczne? A jakże!

▶ Proste. Na szczęście coraz więcej ludzi rozumuje w ten sam sposób.

2. Używane gry. Chciałbym poruszyć ten temat z nieco innej strony. Wydawcy gier nie przepadają za rynkiem second hand, prawda? Ja ich rozumiem, w końcu drugi właściciel będzie miło

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA

↘ Szukam karaoke dla dzieci z polskimi przebojami na Xboxa, coś godnego polecenia?

Niestety nie, pod tym względem PS3 wypada zdecydowanie lepiej (Singstar Polskie Hity i takie tam). Bez polskich kawałków jest Lips.

↘ Witam Panie Doktorze! Proszę przekazać Faksowi, że „sympathy" nie oznacza wcale sympatia a współczucie ;) Pozdrawiam, pacjent sad_x!

Łe, a tak się zastanawiałem, czemu na amerykańskich filmach zawsze przekazują wdowie wyrazy sympatii. Myślałem, że po prostu lubią kuć żelazo póki gorące. Dobra, powaga. Nie omieszkam przekazać.

↘ Witam doktora. Czy z doktorem można na GG pogadać? Wiem, że moje pytanie jest cholernie zuchwałe, ale co tam. Pozdrawiam.

Stary, nie wiesz o co prosisz. W prywatnych rozmowach jestem skończonym nudziarzem, w dodatku zazwyczaj pracuję, więc na każde pytanie udzielam zdawkowej odpowiedzi po 40 minutach. Ale zaprawdę doceniam, że uznajesz mnie za potencjalnego partnera do ciekawej konwersacji.

↘ Witam, czy będziecie kiedyś oceniać gry jak w Famitsu? 4 recenzentów i zsumowanie; byłoby to bardzo pomocne i troszkę kontrowersji nie zaszkodzi :) Pozdrawiam.

Idea zacna, ale ze względów technicznych horrendum. Czasem wystarczającym problemem jest wydusić jedną kopię gry do recenzji, a co dopiero dwie-trzy (bo tyle byłoby potrzebnych, by każdy z czterech recenzentów sensownie ją ograł). Ale porzuć smutki, w kwestii zderzania się redakcyjnych opinii nie powiedzieliśmy jeszcze ostatniego słowa.

↘ Dla wszystkich fanów Mirror's Edge, co dalej męczą czasówki: obejrzyjcie film Strange Days. Ludzie w Dice conajmniej na pewno widzieli ten film.

Prawdopodobnie być może. A swoją drogą, sympatyczne filmidło (zalecam ostrożność z tym „sympatycznym". Nigdy nic nie wiadomo – przyp. miel).

↘ Hej. Wiem, że to żarty, ale muszę zwrócić uwagę jako leśnik na pewną sprawę z końca październikowego FAQ. Mianowicie, w Kolumbii Brytyjskiej nie rosną modrzewie. To tyle, pozdrawiam. Śmietan :)

Nieeeee!!! Żyłem w kłamstwie!

↘ Ktoś kiedyś w N+ popełnił bardzo ciekawy artykuł o Nintendo i niebieskim oceanie i nie wiem, w którym to było numerze. Pomóż pomagaj, doktorze. Już. Dziękuję. pozdro.

To był Kaxi, a pisał o tym dokładnie dwa lata temu w styczniowym, 118. numerze NEO Plus.

↘ Mam 2 pytanka. Czy Gulash słucha Behemotha? I jakie anime lubi Fax (oprócz Naruto)?

Zacznijmy od Faxa: Highschool of the Dead, Bleach, Cowboy Bebop. Gulash raz na jakiś czas próbuje posłuchać, a w każdym razie jest fanem ogółu kreacji Nergala i spółki.

↘ Witam. Czy wiadomo już coś o piątej części The Elder Scrolls? Joey.

Wiadomo, że robią ją od dwóch lat i ostatnio pokazali nawet trailer, by to udowodnić. Gra ma się ukazać w listopadzie i śmigać na nowym enginie.

spędzał czas przy ich produkcie, ale floty z tego nie będzie. Lipa? Z ich punktu widzenia – na pewno. Nie wydaje mi się to też zgodne z prawem (niech mnie ewentualnie jakiś prawnik oświeci, jeśli się mylę).

▶ Żaden ze mnie prawnik, ale pozwolę sobie się wtrącić. Ja to widzę tak: Kiedy kupuję grę, staje się ona moją własnością i mogę z TĄ JEDNĄ kopią robić sobie co mi się żywnie podoba (przynajmniej na razie, dopóki gry nie dokonały jeszcze całkowitego przejścia z produktów w usługi). Mogę skończyć i postawić na półce, mogę zrobić sobie z płyty podstawkę do piwa, ale mogę też sprzedać ją za taką cenę, jaką uznam za słuszną. Zauważ, że w momencie, kiedy sprzedaję grę, tracę możliwość korzystania z niej. Co więcej, producent i wydawca dostali już wynagrodzenie za swoją pracę – bo przecież zapłaciłem za tę konkretną grę. Dlatego z mojego punktu widzenia handel używkami jest a-ok. To, że twórcy gier (czy raczej wydawcy) chcą zarabiać podwójnie na jednym egzemplarzu wywołuje we mnie mieszane uczucia i kojarzy mi się z rozpuszczonym dzieciakiem, który zgodnie z zasadami przegrał w planszówkę i obrażony rozwala kolegom pionki.

Bo w końcu płacąc za pracę intelektualną, płacę tak naprawdę za możliwość skorzystania z wytworu czyjejś wyobraźni, a nie za nośnik. Kupując książkę, płacę za misternie wyknutą fabułę, a nie za papier. Idąc tym tropem, skoro kupując grę płacę za możliwość jej użytkowania, a nośnik jest sprawą drugorzędną (ba, nawet obywają się już bez niego PSP Go i inne LIVE, i PS Store), to jeśli uszkodził mi się nośnik, a grę kupiłem nową, to mogę liczyć na nową kopię? Przecież oddam im starą! Albo – zassałem na HDD minigrę z PS Store. Ale (hipotetycznie) padł mi ten dysk. Dostanę te kilka ton zer i jedynek jeszcze raz za friko? Miło by było prawda? Pytam, gdyż jak każdy kombinuję nieco egoistycznie. Mam takie miłe wyścigi, co zowią się BLUR. Pech chciał, że płytka z tą grą pękła mi nie wiadomo jak i nie wiadomo kiedy. I kombinuję jak koń pod górkę jak by tu odzyskać swoją stówkę. Logiczne? Chyba tak... Możliwe? :)
Old Boj

▶ Bardzo dobre pytanie, a odpowiedź może Cię zaskoczyć. Bo owszem, wielu wydawców wymienia uszkodzone nośniki – czyli po ludzku, możesz odesłać im pękniętą płytę i dostaniesz nówkę. Niestety nie dotyczy to wszystkich tytułów, więc dobrze upewnić się zanim pobiegniesz na pocztę. Z downloadami sprawa jest jeszcze prostsza – nie płacisz bowiem za pojedyncze ściągnięcie, tylko za „licencję" na dostęp do danej gry. Powinieneś więc bez większego problemu zalogować się na swój profil i zassać kupioną gierkę na świeżego twardziela.

BRYGADA RR

Witaj, Twój przyjaciel właśnie poparł wirtualną petycję aby powstrzymać torturowanie psów i spożywanie psiego mięsa w Korei Południowej i sądzi, że ty też powinieneś ją podpisać. Ponad 2,000,000 psów w Korei Południowej jest duszone, bite, palone lub rażone prądem na śmierć. W czasie gdy czytasz ten e-mail, 5 psów zostało brutalnie zabitych dla ich mięsa. Korea Południowa posiada Prawa Ochrony Zwierząt, ale nie są one powszechnie respektowane w całym kraju. Potrzebujemy zdobyć co najmniej 1,000,000 podpisów, żeby powstrzymać torturowanie psów i zakazanie „psiego" przemysłu w Korei Południowej. Podpisy zostaną przedstawione lokalnemu rządowi poprzez Koreańskich Obrońców Praw Zwierząt. Idź do http:www.uniteddogs.com/stopkillingdogs, obejrzyj poruszający film i podpisz petycję. Dziękujemy za twoją pomoc,
Zespół Uniteddogs and Cats

▶ Pokrzepieni i poruszeni czym prędzej popędziliśmy podpisać, i tylko jedna myśl nie dawała spokoju: Że gdzieś na drugiej półkuli milionowy Hindus podpisuje właśnie petycję na stronie www.unitedcows.com przeciwko barbarzyńskiemu traktowaniu tych, świętych przecież, zwierzątek w odległej Polsce.

DWA ŚWIATY, DWIE OPINIE

Witam,

Sasori: Witam również.

Od kiedy zobaczyłem trailer Two Worlds II, postanowiłem, że grę na pewno kupię (trzeba wspierać to, co polskie :)). Tak też się stało. Do tego, nie chcąc kupić kota w worku, wcześniej nabyłem ostatni numer Neo. Jest recenzja, ocena 8. Super. Odpalam grę i po kilku godzinach stwierdzam: WTF??!!

Sas: Jeszcze nie wiem WTF??!!, ale troszeczkę się boję...

Rozdział 1 – misja dla gildii kupców. Miałem zbadać kopalnię i załatwić grupę varnów z groźnym szakalem na czele. Wszystko ok, tylko gdy chciałem wyjść z kopalni po ukończeniu misji, gra zwiesiła się na ekranie loadingu. 10 minut czekania i nic. Ok pomyślałem, zdarza się. Load i od nowa. I to samo. Pomyślałem – niedobrze ale nic, obejdzie się bez tej misji.
Bug numer 2 – rozdział 1, zabrałem list z gildii magów z zadaniami. Miałem sprawdzić pewną jaskinię, wchodzę, 5 kroków i drzwi. Otwieram, nagle drzwi zamykają mi się przed nosem i pojawia się napis „to pułapka, zabij wszystkich przeciwników". Ok, tylko jak, skoro drzwi zamknęły się przede mną i już nie mogę ich drugi raz otworzyć! Misji nie da się ukończyć.
Bug numer 3, moim zdaniem największy kozak 1 rozdziału. Za każdym razem, gdy teleportuję się do rozstajów królowej (teleport przy gildii magów) gra się wiesza, a na dole ekranu pojawia się obracająca się płytka CD. O co kaman?? Próbowałem podejść w to miejsce z buta, z innego teleportu i to samo!!

Dalej nie grałem, bo zwyczajnie mi się odechciało. Poczytałem trochę w sieci i jak się okazuje nie tylko ja mam te problemy. Posiadacze Xboxa są w podobnej sytuacji, a takich kwiatków jest o wiele więcej w kolejnych rozdziałach. Moje pytanie jest zatem następujące. Za co gra dostała 8 punktów?? Sorry, ale czuję się trochę oszukany zarówno przez twórców jak i przez Wasze pismo. Wydałem 200 zł na grę, która powoduje, że chce się pada wyrzucić przez okno. Po co zaczynać quest, skoro nie można go ukończyć? Jak mogę zacząć jakikolwiek quest, kiedy gra wiesza się w niektórych lokacjach itp. I jak tu grać w grę, która nie wiadomo kiedy się wykrzaczy? Pomijam już takie drobne wady jak archaiczny interfejs, olbrzymie ikony przesłaniające pół ekranu TV i drętwego konia (da się go zatrzymać wciskając R2). Poczytajcie proszę o tych wszystkich bugach w sieci i odpowiedzcie na moje pytanie – za co ocena 8??

Sasori: Przykro mi, że się zawiodłeś na popełnionej przeze mnie recenzji. Na swoją obronę, oprócz tego, że również przyczepiłem się do interfejsu, menusów i tego nieszczęsnego konia, mam tylko jedno – nie natrafiłem na żadne poważniejsze bugi (ewentualnie – nie wryły mi się one w mózg powtarzającym się występowaniem). Z ciekawości przeszukałem internet, tematów z „glitch" i „bug" jest raptem 4. Pytanie więc, czy problemów jest naprawdę tak wiele? Zresztą, może mam niesamowite szczęście. Max obniżył ocenę FNV za plagę bugów, a w ostatnich gadających głowach wytykał Avallone'owi, że gra wiesza się co dwie godziny. Ja mam ich na liczniku coś koło 200, a gra zawiesiła mi się jeden, jedyny raz (i jestem na 95% pewny, że załatwiła ją czkawka spowodowana wysypywaniem się netu – czasami mi kloc od tego świruje). Tak więc moja recka FNV skończyłaby pewnie wymuszoną 9 („wymuszoną", bo w sumie bawię się z tą grą na 10, ale musiałbym odjąć to oczko za grafę, bo byście mnie zjedli ;)). Mamy zatem kolejny czynnik, który różnicuje odbiór gier i ich ocenianie – czynnik losowy. Z TWII bawiłem się właśnie na 8, a gdybym trafił na bugi, o których piszesz, gdyby chamsko się one powtarzały, zapewniam, że byłoby mniej. Max mówi, że jestem dowodem na prawdziwość powiedzenia „głupi ma szczęście", ale ja wiem, że buc tylko się przekomarza. W końcu podarował mi koszulkę z misiem przytulającym się do rolki papieru toaletowego. A ja ją z dumą noszę.

Z innej beczki. Majin and the Forsaken Kingdom. Grafika: 10, dźwięk: 9, miód: 8, design: 9. Ocena końcowa: 5!!! I gra rozjechana przez Gonza. Co się z Wami dzieje?? To jak to w końcu jest z tym Majinem? Pozdrawiam
Evildentist

**▶ To ja przejmę stery od tego tamtego i na ostatni zarzut odpowiem dwojako: Przede wszystkim, jak nietrudno było się domyślić, do ramki z ocenami cząstkowymi Majina zakradł się chochlik i nie odpowiadają one reszcie recenzji (poszlaka: 10 za grafikę i „ohydna oprawa" w minusach), za co serdecznie wszystkich zainteresowanych przepraszamy. Poza tym jednak, i z całym szacunkiem, Złydentysto, czy mógłbyś mnie nie osłabiać? Masz na dwie strony wywalone czarno na białym (no, biało na ciemnozielonym, ale łapiesz o co mi chodzi...) jak to jest z tym Majinem, plus rzeczowa argumentacja. I chcesz mi wmówić, że wystarczy omyłkowo przestawić te mikroskopijne kwadraciki z boku i już się gubisz? Ludzie, recenzja to nie arkusz w Excelu, najważniejsze są słowa – numerki to tylko wspomagacz. Chyba, że oczywiście (jak mniemam) domyśliłeś się, że to błąd w druku, ale chciałeś nadać krytyce conieco impetu. W takim razie przyjmuję na klatę, z pokorą i nadzieją, że podobne kwiatki już się nie powtórzą. No i pozdrawiam również.
Z nadzieją, podniesionym czołem i włosiem powiewającym na wietrze patrzę także w rozpoczęty rok 2011, życząc sobie jak najwięcej jak najciekawszych produktów Waszych łepetyn, szanowni Czytelnicy. Do przeczytania za miesiąc. ■**

O GINĄCYCH GATUNKACH, NA KTÓRE KTOŚ BY MOŻE WRESZCIE ZAŁOŻYŁ JAKĄŚ FUNDACJĘ? HM...

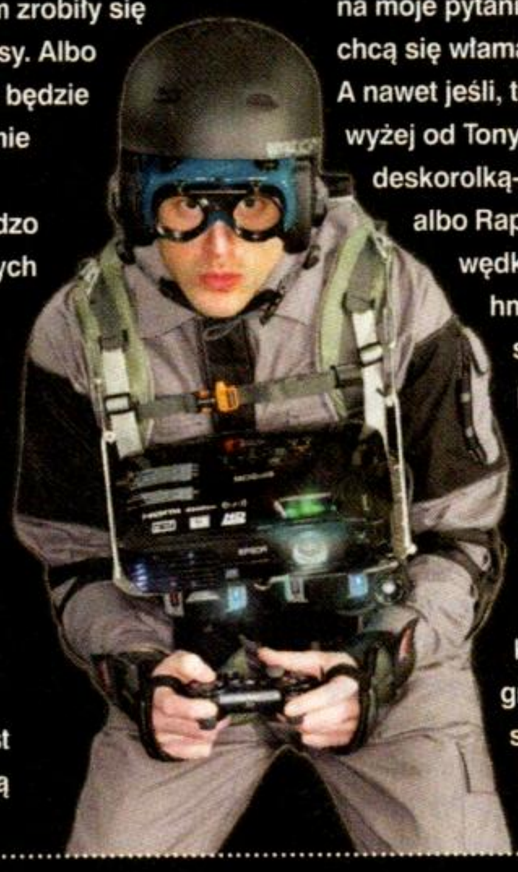
W momencie, gdy piszę te słowa, ciągle trwa przedświąteczny szał macicy. A ja sobie znowu siedzę w kawiarni, piję kawę czarną i jak zwykle do Was piszę.

Ponieważ siedzę w centrum handlowyrn, naprzeciwko wejścia do sklepu z elektroniką, mogę prowadzić statystyki sprzętowe i obserwować odchodzących od kas klientów. O ile w maju zaobserwowałem wzrost zainteresowania produktami firmy Apple, bo każdy, kto mógł, na komunię zażyczył sobie niezbędnego w każdym domu iPhone'a Hello Kitty, tak tym razem obserwuję rosnące zainteresowanie ruszaniem się przy dużej konsoli. Czyli tak, jak wszyscy przewidywaliśmy. Oczywiście jest też druga strona medalu – w ogóle wszystko cieszy się teraz zainteresowaniem. To nieodmiennie mnie zadziwia. Ludzie wychodzą ze sklepów z komputerami, torebkami, podkładkami pod myszki, flamastrami do pisania po CD, lampkami… Że też ktoś to sobie zażyczył pod choinkę. Niesamowite! Oczywiście – może to być przypadek, bo ktoś może potrzebował małej lampki LED do szafy czy gdzieś. Ale liczba gówienek odnoszonych od kasy sprawia, że cały wykorzystywany naród chiński może być z owoców swej pracy dumny. Swoją drogą, żeby kupić od Nich potem te wszystkie rzeczy, musimy od Nich pożyczyć. Chińczycy są najlepiej oszczędzającym narodem świata, a gdyby Chiny wpompowały na rynek swoje ciężko zaoszczędzone rezerwy, rozjechałyby ekonomię w mniej niż półtora miesiąca. Wszyscy więc pożyczają od siebie, a na końcu i tak od Chin.

A muszą pożyczać, bo wszystko jest potrzebne. Na przykład taki Move albo Kinect, wynoszone ze sklepu może nie jakoś hurtowo, ale jednak w większej liczbie. Hmmm… Ale, no właśnie… Sukces to zawsze jakieś predyspozycje plus okazja. Ja sam w życiu grałem w piłkę nożną w klubie, grałem na fortepianie, jeździłem konno, srodze kulałem się w sztukach walki, łowiłem ryby codziennie, żeglowałem maniakalnie i nurkowałem w każdej wolnej chwili. Kiedy zrobiłem się naprawdę duży, miałem poczucie, że w życiu jest z czego wybierać. I powybierałem sobie co mnie kręci, a od czego mam zajady i czyraki. Na przykład lubię grać na konsoli. Ale i tu mam takie gry, które lubię bardziej i takie, które mniej. Ezio mnie przeraża. Brotherhooda nie przechodzę, bo drugą część przełaziłem tyle czasu, że mnie przeraża własny perfekcjonizm. Czyli gra fajna była, ale się skończyła. Za fajna gra jest. Z kolei Uncharted – zawsze. Uwielbiam te gry, nie za długie, z dobrą historią, ciekawie – filmowo pokazaną. W dniu premiery nabywam i przełażę. WoW, czyli Warcraft. Grany przeze mnie ciągle. Jako wszechgra z kolegami. Gdzie można się pobawić, porobić coś poważnego albo czas pomarnować. Wrzucić na przykład na słuchawkach venta i posłuchać o czym chłopakowie i dziewczęta gadają. Nie trzeba się nawet włączać. Czuję się, jakbym do knajpy poszedł, tak sobie tylko posłuchać ziomków. A gra zawsze jakoś tam przygarnie. W WoWa pobiłem zresztą rekord posiadówy bez przerwy przy komputerze z dosłownym „wstawaniem tylko na siku". Wszystko zostało przygotowane jak do wyprawy – zakupione odpowiednie żywienie, przygotowane luźne ubranka, wypoczęty przedtem, najedzony lekko – jak do wyprawy w Himalaje. I tak też można pograć. Oczywiście nie cały czas, ale czasem można zaszaleć. WoW zresztą jest u mnie takim tytułem, w który lubię grać, ale jak trzeba wstać albo coś innego zrobić, to nie mam kłopotu. Dlatego też go lubię. Jak sobie pomyślę, że miałbym w jakąś grę znowu tak na HC wejść i przechodzić przez etap ćpania jej na twardo, to nie wiem, czy takie zdrowie mam.

Więc podejść do grania może być fura i jak ktoś gra, to do różnych gier różnie podchodzi. Na przykład w wyścigach jest obczajaczem, w mordobiciach – profesjonalistą, a w przygodówki to może pograć 8 godzin w tygodniu i chciałby, żeby one dłuższe nie były. Ale może, żeby sobie wybrać swoje ulubione, to trzeba popróbować wszystkiego? I Kinecta i grania HC?

Gry pod tym względem zrobiły się jak książki albo komiksy. Albo filmy. Weźmy filmy, bo będzie chyba najłatwiej. W kinie puszczają różne filmy. Jest czasem kilka bardzo dobrych. Takie, o których myśli się, czy by pójść. Przy okazji, z kolegami itp. Takie „mógłbym, jakby była okazja". Są takie, na które czeka się od paru tygodni i za punkt honoru uznaje się obejrzenie w dniu premiery, a zdobycie biletów jest nie lada wyczynem. Są takie, na które nie pójdzie się, żeby nie wiem co. Nawet jakby dziewczyna zrobiła scenę, to udamy, że nam krew z nosa poszła. Z grami jest podobnie. Mamy takie tytuły, że od dnia premiery. Mamy takie, że można by, ale jakoś specjalnie nie będziemy się czochrać. W grach, podobnie jak w filmach, nie ma już gatunków. Są raczej gry fajne i niefajne. Nikną w oczach grupy miłośników jakiegoś jednego gatunku, a zostają miłośnicy gier fajnych po prostu.



KINECT I MOVE WCALE NIE CHCĄ SIĘ WŁAMAĆ DO SALONÓW GRACZY HC. A NAWET JEŚLI, TO PÓKI CO SĄ O NIECAŁY STOPIEŃ WYŻEJ OD TONY HAWK: SHRED Z JEGO SUPER-DESKOROLKĄ-KTÓREJ-NIKT-NIE-CHCE-KUPOWAĆ. CZYLI: ZASILAJĄ ZABAWKOWE PATENTY NA KONTROLERY

Fuck… Tyle gimnastyki i na nic wszystko. Ciągle sobie nie wyobrażam, o co chodzi z tymi ruchowymi kontrolerami. Pod żadną grupę mi to nie podchodzi…

– Czy to się podłącza do telewizora? – Mija mnie jeden tata i pyta córeczkę o Kinecta. Uhm. Miejmy nadzieję, że córeczka wie. Ale właściwie tym samym pojawia się odpowiedź na moje pytanie. Kinect i Move wcale nie chcą się włamać do salonów graczy HC. A nawet jeśli, to póki co są o niecały stopień wyżej od Tony Hawk: Shred z jego super-deskorolką-której-nikt-nie-chce-kupować, albo Rapala Bass Fishing z super-wędką-że-ja-cie, albo Buzzem… hmmm… dobra, tu akurat to ma sens. Czyli: zasilają zabawkowe patenty na kontrolery. Więc gdzie my wszyscy gracze HC mamy niby mieć z tym co wspólnego? Przynajmniej do czasu, kiedy wyjdzie super gra taneczna i zrobią maraton: kto dłużej będzie się gibał w tę grę taneczną na Kinekcie, nie spadając poniżej „eksperta" w ocenach gry. Wtedy znów przyjdzie pora na białkowe batoniki, siłownię, marchewki, bo jak ktoś wejdzie na ambicję gracza HC, to hardkor może się powoli żegnać z rodziną.

Uhm. Jesteśmy świętymi wojownikami, ginącym gatunkiem… I co Wy mi tam z tymi Kinektami i Movami…

„I am HC king, got the best ASB" :P

//Grabarz

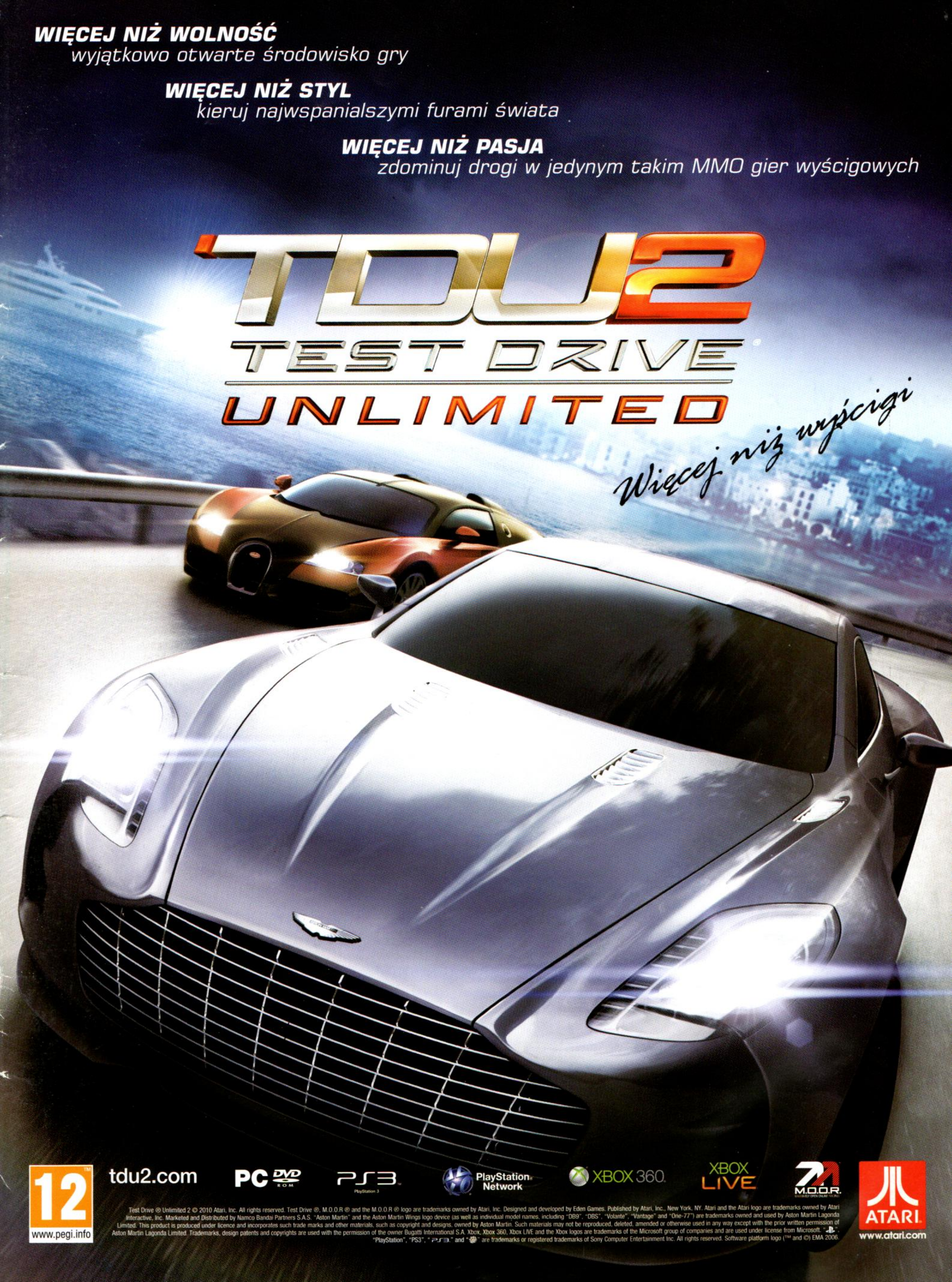
WIĘCEJ NIŻ WOLNOŚĆ
wyjątkowo otwarte środowisko gry

WIĘCEJ NIŻ STYL
kieruj najwspanialszymi furami świata

WIĘCEJ NIŻ PASJA
zdominuj drogi w jedynym takim MMO gier wyścigowych

TDU2
TEST DRIVE UNLIMITED

Więcej niż wyścigi



12+
www.pegi.info

tdu2.com

PC DVD ROM
PS3 PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
M.O.O.R.

Test Drive ® Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive ®, M.O.O.R ® and the M.O.O.R ® logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as individual model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Software platform logo (™ and ©) EMA 2006.

ATARI
www.atari.com